13

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

Consejo editorial

Director Octavio Beares

Editor Gerardo Vilches

Equipo Técnico

Diseño web ENREDE

Maquetación & Diseño José Martínez Zárate

Corrección Gerardo Vilches y Elena Masarah Revuelta

Comité científico

María Abellán – Universidad de Murcia

Antonio Altarriba - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Roberto Bartual - Universidad de Valladolid

Irene Costa - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Raquel Crisóstomo - Universitat Pompeu Fabra

Amadeo Gandolfo - Universidad de Buenos Aires-CONICET

Gino Frezza - Università degli Studi di Salerno

Óscar Gual Boronat - Universitat de València (Estudi General)

Elisa G. McCausland - Universidad Complutense de Madrid

Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) - Universidad de Málaga

Iván Pintor Iranzo - Universidad Pompeu Fabra

Álvaro M. Pons Moreno - Universitat de València (Estudi General)

Ivan Rodrigues Martin - Universidade Federal de São Paulo

Francisco Saez de Adana - Universidad de Alcalá / Instituto Franklin

Pablo Turnes - Universidad de Buenos Aires-CONICET

Rubén Varillas - Universidad de Salamanca

www.cuadernosdecomic.com

CuCo, Cuadernos de cómic se halla indexada en la base de datos Latindex, y cumple 29 de sus caracteristicas de calidad editorial.

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos.

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Despedimos el 2019 con el n.º 13 de *CuCo, Cuadernos de cómic*. Un número más, desnudo de supersticiones y cargado de contenidos que, esperamos, resulten tan interesantes como los previos en nuestra revista.

Al respecto, nos gustaría subrayar la aportación en dos artículos sobre cuestiones de identidad sexual y teoría *queer* en nuestra sección CuCoEstudio. Los tiempos van significando temas y cuestiones diversas que hacen del cómic un medio tan vivo como anclado a su presente. La sección se completa con una nueva aportación del ámbito latinoamericano, mientras que, en esta ocasión, CuCoEnsayo incluye un texto sobre Batman y Joker, dos de los principales iconos del género superheroico.

Finalmente proponemos una sección de CuCoCrítica —con varias firmas debutantes— de obras recientes y un libro de ensayo, y dos entrevistas. Nuestros codirectores han conversado con Alberto Monteys y juntos repasan toda su carrera. Además, ofrecemos otra entrevista, a cargo de Lucas Berone y Sebastián Gago, a uno de los más reconocidos estudiosos y divulgadores del cómic: el catedrático de la Universidad Autónoma de Barcelona Román Gubern.

El trece se conforma, creemos, como un número variado, con aproximaciones originales al cómic y con una gama de contenidos, en fin, que esperemos haga renovar la confianza de nuestros lectores en este proyecto.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoEstudio

Instinto queer y escenas camp en Arséne Schrauwen de Olivier Schrauwen. Mara González de Ozaeta 7

Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana Huicalo. Sarahi Isuki Castelli Olvera 27

The Queering Eye: emplazamientos y enunciaciones de las sexualidades alternas en el manga, anime y fan service. Axel Castellanos 55

CuCoEnsayo

Lo individual y lo social en el Joker de Batman: el caballero de la venganza. Meritxell Plana Alsina 80

CuCoEntrevista

Entrevista a Albert Monteys 100

Entrevista a Román Gubern 145

CuCoCrítica

Cuéntalo. Ángela María Garrido García 164

Gyo (edición integral.) Roberto Martín 168

Padre e hijo. Óscar Gual 171

Nuestra salvaje juventud. Álvaro Arbonés 175

En otro lugar, un poco más tarde. Octavio Beares 178

Dora. Gabriela Roxana Muñoz Cárdenas 182

O puño e a letra. Óscar Sendón 188

Reiraku. María Reche Ruiz 191

Órficas. El texto de Epiménides, Katábasis, L'Orfeo de Monteverdi. Victoria Perrotti 194

Manga in Theory and Practice.The Craft of Creating Manga. Álvaro Arbonés 197

CuCoEstudio

Instinto *queer* y escenas *camp* en *Arsène Schrauwen* de Olivier Schrauwen

Queer instinct and camp scenes in Arsène Schrauwen *by Olivier Schrauwen*

Mara González de Ozaeta

Mara González de Ozaeta es doctora cum laude en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid. Su tesis doctoral trataba sobre los aspectos de la autenticidad y el efecto de esta poética, así como de los diversos recursos de repetición en las canciones y *performances* de Bob Dylan. Licenciada en Filología Inglesa por la misma universidad, escribe sobre cómic y feminismo en su página web *Ángulo Crítico* y en medios especializados, como la revista *Mincho*, *La Tribu* o *Tebeosfera*.

Fecha de recepción: 9 de mayo de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 13 de noviembre de 2019

Resumen

Este artículo estudia los aspectos *queer* y *camp* en *Arsène Schrauwen* (2014) de Olivier Schrauwen. El autor utiliza el artificio, la parodia y el vínculo entre narración gráfica y convencional para representar sexualidades alternativas y turbaciones propias del cuestionamiento histórico y la dominación masculina.

En *Contra la interpretación* (1969), Susan Sontag nos invita a ignorar la exégesis tradicional para hacer una erótica del texto. Gracias a que Olivier Schrauwen vincula erotismo y lectura, puede analizarse como lo hubiera querido la ensayista estadounidense. Además, lo *camp* desarticula el dominio de la lógica, la ética y los patrones estéticos constituyéndose al margen de la alta cultura y estableciendo el epítome de la libertad creadora: esa ciudad ideal que el imperio del hombre occidental desea conquistar.

Palabras clave: Camp, erotismo, narración, Olivier Schrauwen, queer

Abstract

This essay studies *queer* and *camp* aspects within Olivier Schrauwen's *Arsène Schrauwen* (2014). The author uses artifice, parody and the union between the graphic and conventional narration to represent alternative sexualities and the typical concerns of historical questioning and masculine domination.

In *Against Interpretation* (1969), Susan Sontag invites the reader to ignore the traditional exegesis and replace it for an erotic of the text. Olivier Schrauwen's effort connecting erotism and the pleasure of reading facilitates an analysis as the American essayist would have liked. In addition, the *camp* dismantles logics, ethics and aesthetic dominion by establishing the text away from high culture's scenery and signifying the epitome of the creator's freedom: the ideal settlement that men's empire want to conquer.

Keywords: Camp, erotics, narration, Olivier Schrauwen, queer

Cita bibliográfica

González de Ozaeta, M. «Instinto *queer* y escenas *camp* en *Arsène Schrauwen* de Olivier Schrauwen», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 7-26.

Introducción

Este texto persigue acercarse a aquello que la ensayista Susan Sontag[1] establecía como prioritario en la crítica literaria; es decir, en lugar de realizar una hermenéutica del texto en busca de la verdad y la coherencia, plasmar una erótica del arte. Su método es atractivo y asume la cualidad de un reto crítico precisamente porque, al igual que la novela en sí misma, se aleja de la dimensión simbólica de la dominación masculina, según Bordieu.[2] Se trata, como continúa explicando el antropólogo francés, de realizar la difícil tarea de huir de las estructuras históricas del orden masculino —algo que, por otro lado, la narración de Olivier Schrauwen, el autor de este cómic, también lleva a cabo—. Con una «erótica del arte», Sontag no se refiere a una poética del erotismo —sobre cómo se representa lo erótico en el lenguaje artístico— si no que prefiere analizar los procesos artísticos y estéticos en códigos eróticos. Esto está patente a lo largo de esta autoficción gráfica que podría resumirse como una masturbación en sí misma o un ejercicio del poder autoral; un deseo de volver a la figura, no ya del padre, sino del abuelo, para extender el concepto de origen o herencia y meter el dedo en el fondo, desapareciendo la intención autoral, pero no del todo.

Roland Barthes se refería al placer del texto como un placer edípico —despojarlo de su cubierta, conocerlo, aprender su origen y su fin—.[3] El cómic del cual aquí se trata se concibió inicialmente como un tríptico, aunque esta autora se refiere a la versión integral.[4] En este caso, el autor propone directamente a los lectores rupturas o descansos de la lectura continua implícita en el volumen. Lo hace con avisos como «Por favor, deja que pase una semana antes de comenzar» —entre los capítulos 1 y 2—, «Por favor, deja que pasen dos semanas antes de continuar» —entre el 2 y el 3— y «Gracias por haber esperado», quizá destinados a que nuestros sentidos sigan igual de despiertos que al principio. En muchos aspectos, Olivier Schrauwen hace ejemplares esfuerzos por reasignar una ruta mas placentera a la lectura del cómic. Me pregunto entonces, abocada a no obtener una respuesta definitiva, si leer puede parecerse a una experiencia erótica.

En términos generales la obra puede leerse como un replanteamiento ofuscado del autor por reasignar una nueva ruta a su cordón umbilical a la manera en que Ulises

---

[1] Sontag, S. *Against Interpretation and Other Essays*. London, Penguin Books, 2013 [1996].

[2] Bordieu, P. *La dominación masculina*. Barcelona, Anagrama, 2002, p. 6.

[3] Barthes, R. *The Pleasure of the Text*. New York, Hill and Wang, 1975 [1973], p. 10.

[4] Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen*. Logroño, Fulgencio Pimentel, 2017.

trama su aventura en el texto clásico. Esta vez, el cordón toma una ruta alternativa y en lugar de partir del vientre materno, pasa a través de la información genética para llegar a ese punto en el que Arsène Schrauwen —su abuelo paterno— sube a un barco hacia las colonias y así, hablar del relato memorial como una forma de volver a la vida, de resucitar con la autoficción.

HELLO.
I AM O. SCHRAUWEN, GRAPHIC NOVELIST.
THIS BOOK IS ABOUT MY GRANDFATHER, ARSÈNE.
MY GRANDFATHER GAVE ME MY NOSE, MY EYES AND A CLEFT CHIN.
NOW, IN THE YEAR 2014, NOT MUCH REMAINS OF GRANDPA.
IN 1947, THOUGH, HE WAS STILL VERY MUCH ALIVE.
4

FIG. 1. Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen*.
Logroño, Fulgencio Pimentel, 2017, p. 4.

En el año en que comienzan a narrarse las peripecias de Arsène, 1947, el nombre del protagonista, Arsène, es lo único que existe. Él es el hombre original, el Adán de los Schrauwen: ese astronáutico planeta del autor y por ende, de su visión del mundo. A priori el planteamiento puede parecer idealista, pero veremos si consigue construir esa ciudad que signifique «el epítome del pensamiento moderno, la cultura moderna

y la convivencia moderna».[5] Al menos lo hará gracias a esa deformación de la ficción misma que esconde el género biográfico, o como lo describe Enrique Vila-Matas por medio de su personaje Mac: «Es extraño, ninguna generación quiere colocarse en los márgenes del Gran Camino, sino en el centro que ocupa el anterior. Deben de pensar que afuera no hay nada, y pensar esto los lleva a la larga a imitar y a repetir la aventura de aquellos a los que empezaron despreciando».[6] Por lo tanto, revisar el pasado es recrearlo del modo en que nos hubiera gustado. Ahora, deformar es cosa del arte, pero las deformaciones, las protuberancias, los agujeros, giros y más giros, hasta la penetración de la narración artística, son un asunto erótico aparte que enlaza con el estilo *campy* en su afán por poner en cuestión la jerarquía estética y los formulados del buen gusto.

Instinto *queer*

En su deseo por *deformar* la historia de su antepasado —y su consiguiente herencia—, Olivier Schrauwen añade a la leyenda del conquistador un instinto *queer* que cuestiona el contrato social, los supuestos de verosimilitud y la veracidad histórica. Lo que distingue ese llamado instinto *queer* de otros lenguajes no convencionales y satíricos es la predisposición del texto para tomar entornos o contextos muy grandilocuentes —véase la construcción de una ciudad nueva en mitad de la selva inexplorada— y oníricos para parlamentar acerca del interés inherente al buen erotismo y al consumo artístico. La vida del joven forastero Arsène, quien persigue culminar una relación sexual pendiente con una mujer casada llamada Marieke, es un cuento chino, una pantomima cuya verdad consiste en recuperar los instintos y en confiar en la imaginación para autodesignar la identidad familiar y el mundo, en definitiva. La obstinación del protagonista por esa mujer y sus encuentros prohibidos entronca con la atmósfera de episodios extraordinarios que tienen lugar a su alrededor: todos ellos en estricto contacto con lo que la teoría *queer* señala relevante; es decir, con la diversidad sexual al margen del sesgo paternalista, los individuos de género fluido —con una especial atención a las mutaciones que se suceden en el plano físico— y las criaturas sobrenaturales.

Erótica de la colonización

Generalmente se considera que un texto es *queer* porque describe relaciones sexuales disidentes respecto a la moralidad de la época, así como por incluir cualquier elemento LGTBI. Sin embargo, esta no es la única representación del instinto *queer* al que se refiere el artículo. Sin duda, *Arsène Schrauwen* representa una colonización *queer* del

[5] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 71.

[6] Vila-Matas, E. *Mac y su contratiempo.* Barcelona, Seix Barral, 2017, pp. 77-78.

espacio, pero además es un cuestionamiento de la dominación masculina, como la denominaba Pierre Bordieu.[7] Lo *queer*, o aquello que implica el término en sí, es decir, la libertad, se encuentra en medio de lo prohibido después de atravesar un mundo inexplorado. Uno tiene que cruzar la selva para llegar a un parque llamado «paraíso», en cuyas puertas aguarda otra sorpresa interesante, «formas extrañas y aleatorias que hallarían en un trapo carcomido de polillas».[8] Lo *queer* es un horizonte que nunca acaba de alcanzarse, el fenómeno resultante de encaminarse hacia un destino, como dice José Esteban Muñoz.[9] Por esta razón, el imaginario del descubridor, el fundador de un nuevo territorio que mira hacia los horizontes del ser y traspasa lo inexplorado, como en la filosofía de Edmund Husserl,[10] representa de modo muy efectivo el propósito de este elemento. Digamos que las ficciones de exploración y conquista del espacio son un emblema de todo lo que toca el término *queer* y la falta de muros o barreras que limiten su campo de acción.

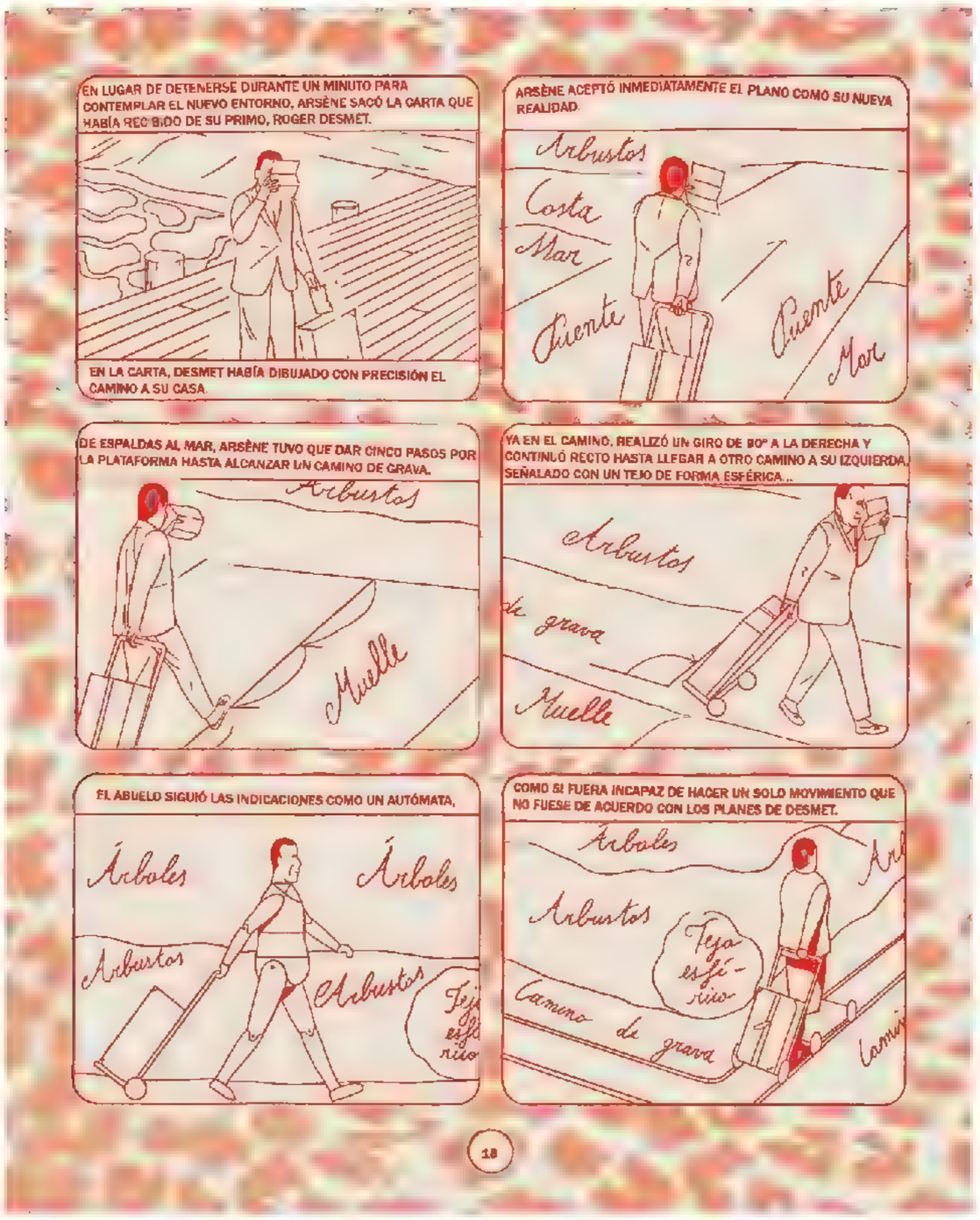

EN LUGAR DE DETENERSE DURANTE UN MINUTO PARA CONTEMPLAR EL NUEVO ENTORNO, ARSÈNE SACÓ LA CARTA QUE HABÍA RECIBIDO DE SU PRIMO, ROGER DESMET.
EN LA CARTA, DESMET HABÍA DIBUJADO CON PRECISIÓN EL CAMINO A SU CASA.
ARSÈNE ACEPTÓ INMEDIATAMENTE EL PLANO COMO SU NUEVA REALIDAD.
Arbustos
Costa
Mar
Puente
Puente
Mar
DE ESPALDAS AL MAR, ARSÈNE TUVO QUE DAR CINCO PASOS POR LA PLATAFORMA HASTA ALCANZAR UN CAMINO DE GRAVA.
Arbustos
Muelle
YA EN EL CAMINO, REALIZÓ UN GIRO DE 90º A LA DERECHA Y CONTINUÓ RECTO HASTA LLEGAR A OTRO CAMINO A SU IZQUIERDA, SEÑALADO CON UN TEJO DE FORMA ESFÉRICA...
Arbustos
de grava
Muelle
EL ABUELO SIGUIÓ LAS INDICACIONES COMO UN AUTÓMATA.
Árboles
Árboles
Arbustos
Arbustos
COMO SI FUERA INCAPAZ DE HACER UN SOLO MOVIMIENTO QUE NO FUESE DE ACUERDO CON LOS PLANES DE DESMET.
Árboles
Arbustos
Tejo esférico
Camino de grava
18

FIG. 2. Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 18.

[7] Bordieu, P. *Op. cit.*

[8] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 165.

[9] Esteban Muñoz, J. *Cruising Utopia The Then and There of Queer Futurity*. New York, NYU Press, 2009, p.8.

[10] Husserl, E. *La idea de la fenomenología: cinco lecciones*. Madrid, Fondo de Cultura Económico, 1982.

El protagonista «se adentraría pronto en lo desconocido»,[11] nos indica el narrador. Un agujero que sobrecogía a los colonos por culpa de las puras tinieblas que dentro de él se establecían. El inmutable Arsène desvía la mirada de los colonos —principales objetivos del escrutinio por parte del coronel Marlow en la novela canónica *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad—[12] para dirigirla al territorio, «el verdadero incordio era la naturaleza salvaje de la colonia».[13] Las coordenadas se mueven, son inestables e impredecibles, como en el surrealismo. Establecen lo que parece un juego o la imitación de los estados del sueño, en los que las distancias no existen o no pueden describirse. Los mapas que maneja Arsène siempre acaban resultando inútiles: son demasiado básicos o se llenan de hormigas, sus líneas se mueven confusas como el horizonte, etc. Parece que los instintos se hayan ocupado de dirigir la acción y vayan a cambiar de rumbo dependiendo del estado de ánimo del protagonista.

Alrededor de Arsène, los elementos inertes parecen cobrar una vida extraordinariamente descrita a nivel gráfico por el autor, en la que participan las rocas, las ramas de los árboles; cualquier cosa se convierte en imágenes sensuales y sugerentes. «En verdad se trataba de un juego muy idiota. En cualquier parte podía uno proyectar aquello que deseara».[14] A nivel metaficcional esta premisa se parece a aquello que José Esteban Muñoz llama la imaginación política *queer*.[15] En la novela, esa imaginación se materializa en la historia del abuelo Arsène, encargado de realizar el proyecto megalómano de su primo Roger Desmet: el enigmático arquitecto. También la construcción de un mundo narrativo —al que bautizar como «Libertad»— constituye un elemento potencialmente subversivo para ambos Schrauwen —autor y personaje— y recupera el sentido de la palabra *queer* aplicada a la política, como denuncia de las restricciones y las exclusiones sociales del heteropatriarcado.[16] El liberalismo *queer*, como lo describe David L. Eng, germina en la novela gráfica a partir del proyecto «Libertad», esa ciudad que proyectan edificar. Al mismo tiempo, es una paradoja que se llame «Libertad» a un sitio en el que los colonos rehuyen entrar porque está demasiado sumergido en la jungla. La dificultad de acceso y el hecho de que sea producto del afán colonizador del primo Desmet contrarían los supuestos detrás de la palabra libertad, y encumbran la ciudad más como un símbolo de la enfermedad del hombre moderno esclavo de las identidades impuestas en su sociedad. En su afán por esconderse, por ser libre encerrado en un espacio inhabitable e ilocalizable, el individuo frustrado inventa «Libertad»: que en su imaginación es similar al espacio de

[11] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 6.

[12] Conrad, J. *Heart of Darkness*. New York, W. W. Norton & Company, 1988.

[13] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 71.

[14] *Ibid.*, p. 67.

[15] «[…] queerness is instead a futurity bound phenomenon, a "not yet here" that critically engages pragmatic presentism». En Esteban Muñoz, J. *Op. cit.*, p. 185.

[16] Eng, D. L. *The Feeling of Kinship: Queer Liberalism and the Racialization of Intimacy*. Durham, N.C, Duke University Publishing, 2010, p. 11.

sus sueños. En este sentido, la imaginación política *queer* aparece representada en la novela gráfica del autor belga como nunca podría haberse hecho: desde la frustración ideológica del patriarcado. Como en los textos modelo —*El corazón de las tinieblas* y *Apocalypse Now Redux*—,[17] lo que se ridiculiza es aquello que aparece fracasado y desquiciado: el ideario del colonizador, del *settler* —como se le llamaría en inglés— en oposición al nativo o colono. En resumen, «the settler seems to be unsettled» o «aquel que se asienta parece estar poco estable». De hecho, tal y como puede comprobar el lector, los personajes mantienen relaciones inseguras y prohibidas entre ellos. Por ejemplo, Desmet, aunque casado con Marieke, mantiene una relación secreta con su amigo y ayudante Louis, por el capitán Louis Renault de la película *Casablanca* (1942) interpretado por Claude Reins. Ese personaje precisamente coprotagoniza junto a Rick Blaine (Humphrey Bogart) una de las escenas mas homoeróticas de la historia del cine.[18] Visto así, Arsène también responde a la tipología de personaje de Rick Blaine en el film de culto: «un enamorado perpetuo que no por eso ha perdido su pulsión de aventurero solitario».[19]

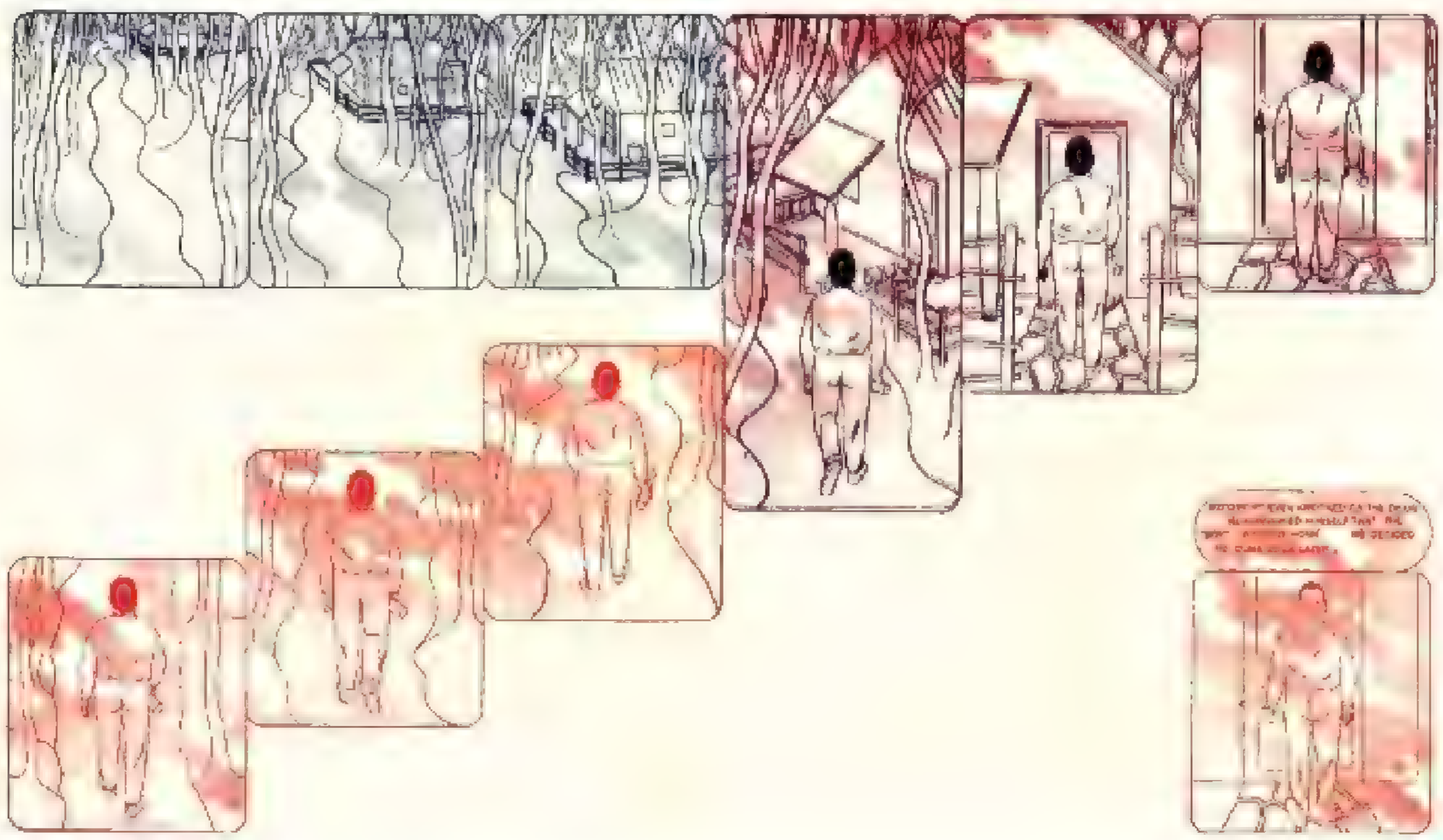


FIG. 3. Schrauwen, O. *Op. cit.*, pp. 52-53.

[17] *Apocalypse Now Redux* es la versión cuasi-definitiva del primer montaje de dirección que estrenó el director Francis Ford Coppola. (Universal Pictures, 2005).

[18] Fresán, R. «Una hermosa amistad», en *Página 12* (21 de septiembre de 2003). Disponible en https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-948-2003-09-21.html. El autor atribuye el origen de esta teoría al artículo de William Doneley «Love and Death in Casablanca» en McBride, J. (ed.). *Persistence of Vision: A Collection of Film Criticism*. Wisconsin, Wisconsin Film Society Press, 1968.

[19] *Idem*.

La decadencia de los valores impuestos por el heteropatriarcado para todos sus individuos hace evidente el patetismo del colonizador dándole la vuelta a la perspectiva supremacista sobre el nuevo mundo. Este patetismo se entiende también a través de la representación del falo. Arsène tiene pesadillas con la posibilidad de que los gusanos elefante —ese bicho cuya picadura produce una mutación de los miembros— le ataquen metiéndose en sus calzoncillos. Por eso pega su ropa interior al cuerpo con cintas de esparadrapo, para que no queden resquicios abiertos. En una de esas pesadillas, Marieke le va liberando poco a poco de esas pegatinas que recorren, ya no su cintura, sino sus genitales. En más de una ocasión, los genitales que tanto protege, por algún factor azaroso, quedan al descubierto y, por lo tanto, en peligro: «un pajarillo se abrió paso hasta la boca entreabierta de una flor, hundiendo el pico como una aguja en sus genitales».[20] Toda esta simbología recupera las similitudes entre lo *queer* y la narrativa de la otredad, pues aquí también trata de descubrirse por medio de la adaptación a un nuevo territorio, criaturas, vegetación, personajes, reglas, etcétera: ese «pedazo infernal de jungla».[21]

MORRENS CONOCÍA A UN HOMBRE QUE HABÍA TENIDO LA OCURRENCIA DE MEAR EN UNA ACEQUIA. EL GUSANO ELEFANTE HABÍA SUBIDO NADANDO POR EL CHORRO DE ORINA. ¡COMO UN SALMÓN!
¡EN POCO TIEMPO SU MIEMBRO TENÍA EL ASPECTO DE UNA COLIFLOR!

FIG. 4. Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 12.

Arsène revisita la poética del descubridor que, como el *gold digger*, penetra la jungla, le endiña, le chinga, le clava o ahoya su poder fálico. De esta fuente, oro por medio, beben las metáforas de estilos musicales como el hip hop o el punk rock mandando un apóstrofe contra las élites que controlan los recursos: «The excavation was a financial success / With artifacts of gold / The arrowheads went straight to the Smithsonian / The rest was melted down and sold.»[22]

[20] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 107.

[21] *Ibid.*, p. 156.

[22] «La excavación fue un éxito económico / con artefactos de oro / las flechas apuntaban al Smithsonian / el resto decidieron fundirlo y ponerlo a la venta». («Dig», *NOFX*. Written by Mike Burkett © Universal Music Publishing Group).

En la letra de una canción del grupo de rock My Morning Jacket vemos un eco del relato de Schrauwen, como si de una banda sonora original se tratara. La única diferencia es que aquí, en lugar de describir un acto erótico, es mas místico —otra de las posibilidades inherentes a la figura del imperio y del diseñador de dicho imperio.

> Remnants of the empire, artifacts of love
> Will I meet the designer, what will he dream up?
> Remnants of the empire, gravity awake
> What's held down to the ground next round goes into space
> Raising up the empire, innocence and faith
> What will hold you up and what will stand in your way?[23]

Parece que el verdadero Arsène se vaya creando de la nada; que este viaje iniciático le lleve por los secretos del exotismo, la rareza, lo abyecto y los deseos ocultos, pues las colonias están impregnadas de todo ello: eso que conforma el instinto *queer*. El instinto inunda el espacio narrativo, determina los hechos con tanta fuerza que arroja la verdad sobre quién es cada uno de los personajes, en contraste con los nativos —esa muchedumbre que adquiere la entidad de colectivo en base a la no representación de sus rasgos físicos y sus rostros redondeados—. Así se resuelve de manera gráfica y narrativa la falta de acercamiento al otro, mofándose de las políticas de la raza en medio del contexto de la colonización. El único nativo que se acerca un poco mas de lo habitual al protagonista es ese predicador que le avisa de algunos de los peligros que entraña la empresa en construcción y cuyas palabras toman la forma de un aliento maligno. No le vemos el rostro, pero sí le vemos articular frases en clave a través de su boca desdentada.

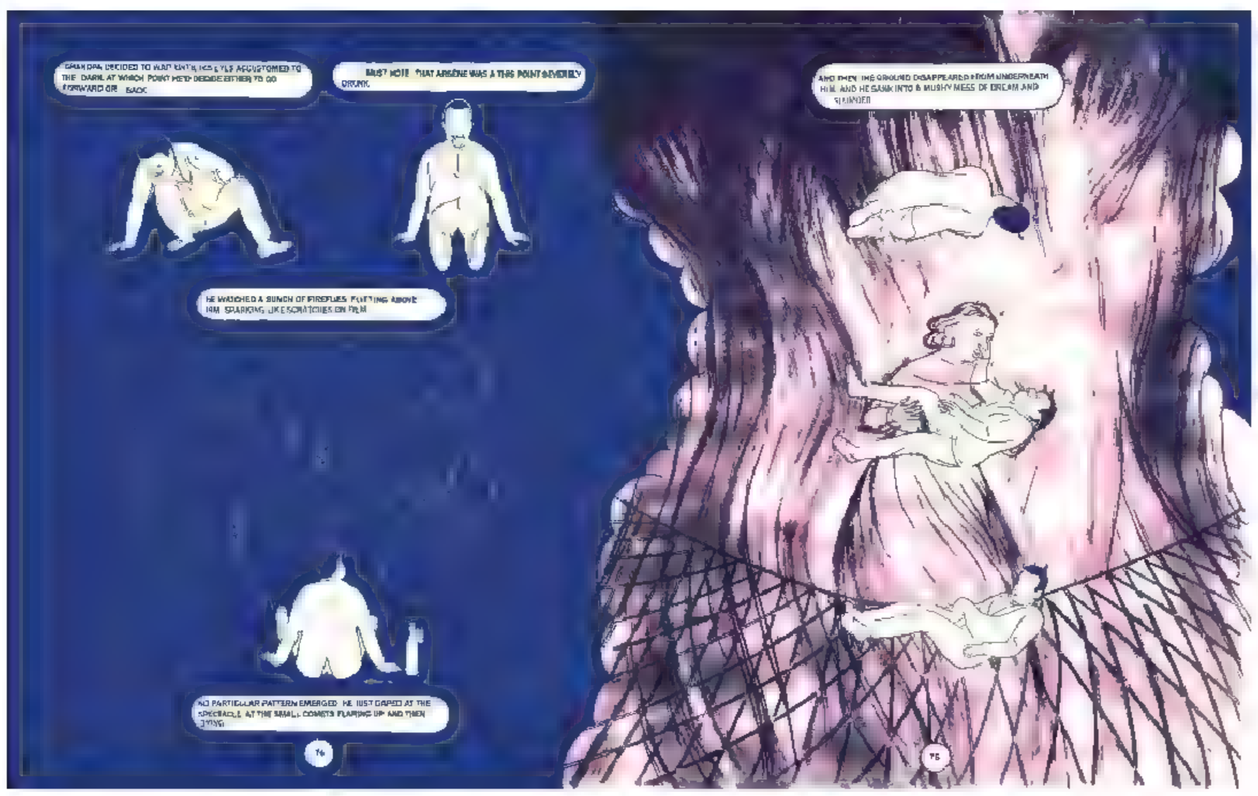

GRANDPA DECIDED TO WAIT UNTIL HIS EYES ACCUSTOMED TO THE DARK AT WHICH POINT HE'D DECIDE EITHER TO GO FORWARD OR BACK
MUST NOTE THAT ARSÈNE WAS AT THIS POINT SEVERELY DRUNK
HE WATCHED A SWARM OF FIREFLIES FLITTING ABOVE HIM SPARKING LIKE SCRATCHES ON FILM
NO PARTICULAR PATTERN EMERGED HE JUST GAPED AT THE SPECTACLE AT THE SMALL COMETS FLARING UP AND THEN DYING
AND THEN THE GROUND DISAPPEARED FROM UNDERNEATH HIM AND HE SANK INTO A MUSHY MESS OF DREAM AND SLUMBER

FIG. 5. Schrauwen, O. *Op. cit.*, pp. 74-75.

[23] «Restos del imperio, artefactos del amor / ¿Conoceré al diseñador? ¿Qué ideará? / Restos del imperio, gravedad recién descubierta / Aquello que sujetas un día, el siguiente día se lanza al espacio / Levantan un imperio, la inocencia y la fe / ¿Qué te sostiene y qué se interpone en tu camino?» («Remnants», *My Morning Jacket*. Written by James Edward Olliges, Jr. © BMG RIGHTS MANAGEMENT US, LLC).

A un tiempo inverosímil y fantástico, el mundo de la historia se construye por medio de la narración gráfica a base de jugar con la polaridad de la risografía y su aspecto nostálgico, *vintage* y sostenible —pues originalmente las tintas están mezcladas en aceite de soja—. Este recurso permite mucha libertad creativa y notables matices visuales. Olivier Schrauwen los utiliza de modo que parezca que los colores luchan el uno contra el otro; otras, en cambio, hacen el amor. Tienen ritmo y significado recuperando las sensaciones de frío o calor, excitación o enfermedad, etcétera. La *riso*, como se la conoce coloquialmente, está ligada al contenido de la narración de manera indiscutible, no solo como juego perceptible, sino como base de representación de dos fuerzas ideológicas en contraste: el pensamiento occidental racionalista, en busca del amor romántico como fin último de la existencia; y el pensamiento colonial, enfermo de magia, extrañeza, ambigüedad, paroxismo y orgasmos: «vagaba por aquel pomposo palacio contemplando la decoración ridícula y excesiva».[24]

Erótica y onirismo

En el pasado, como lectores y críticos, nos preocupábamos por el problema de la veracidad —en inglés, *reliability*, que describe al autor como alguien en quien podemos confiar en mayor o menor medida—. La escritura narrada, explicaba Roland Barthes, es esta que

> [...] recompone por encima de la simultaneidad de los acontecimientos, un tiempo único y homogéneo, el del Narrador cuya voz particular, definida por accidentes reconocibles, cubre el develamiento de la Historia con una unidad parasitaria y da a la novela la ambigüedad de un testimonio que puede ser falso.[25]

En el espacio onírico de los sueños que es la jungla, en cambio, no nos plantearíamos la veracidad de lo ocurrido y tan pronto como lo hiciéramos, el autor, a través del texto, nos recordaría la única verdad: que no es verdad, pues sus leyes son parecidas a las de los sueños. Es «aquí», donde «termina la normalidad».[26] Por eso, el narrador de Arsène, esa voz omnisciente que penetra a través de la psique del abuelo, se corresponde con el rastro de la memoria que el idealismo y la mentira humana manipulan en respuesta a una necesidad de superar lo execrable de algunas vivencias. En este caso, no son las propias vivencias las que se someten a revisión, pero sí las de alguien con quien el autor guarda un vínculo genético. Por lo tanto, el autor es consciente de que puede jugar con la información memorial, no la genética, puede desordenar el tiempo y, entonces, convertirse en un narrador que precede a la historia de su antepasado y por lo tanto, librarse de sus parecidos. No puede evitar

[24] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 138.

[25] Barthes, R. *Op. cit.*, pp. 86-87.

[26] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 155.

representar los rasgos físicos que le unen a su antepasado, pero después se esconde tras el narrador: una voz que repite en medio del espacio onírico el nombre del protagonista como en esa escena del cuadro de Friedrich, *Caminante sobre el mar de nubes* (1817-1818).

La niebla, como muchos otros aspectos, juega un papel importante en pos de la deslocalización física y temporal acusada viñeta tras viñeta. No puede ignorarse que el cómic utiliza recursos gráficos muy efectivos, como los colores, la falta de profundidad y de detalles, los motivos vegetales, el caos secuencial, la caricatura o las figuras geométricas, entre otros, para lograr mimetizar los estados del sueño. Ese estado REM perpetuo en el que involucra al lector permanece al margen de la veracidad histórica excepto para ordenar una casuística en torno a la toma de poder de aquellos hombres de otro tiempo que siempre soñaron con la libertad. ¿Acaso alguien, aparte de Olivier Schrauwen, se planteó alguna vez qué hubiera pasado si estos hombres hubiesen terminado de edificar su «Libertad»?

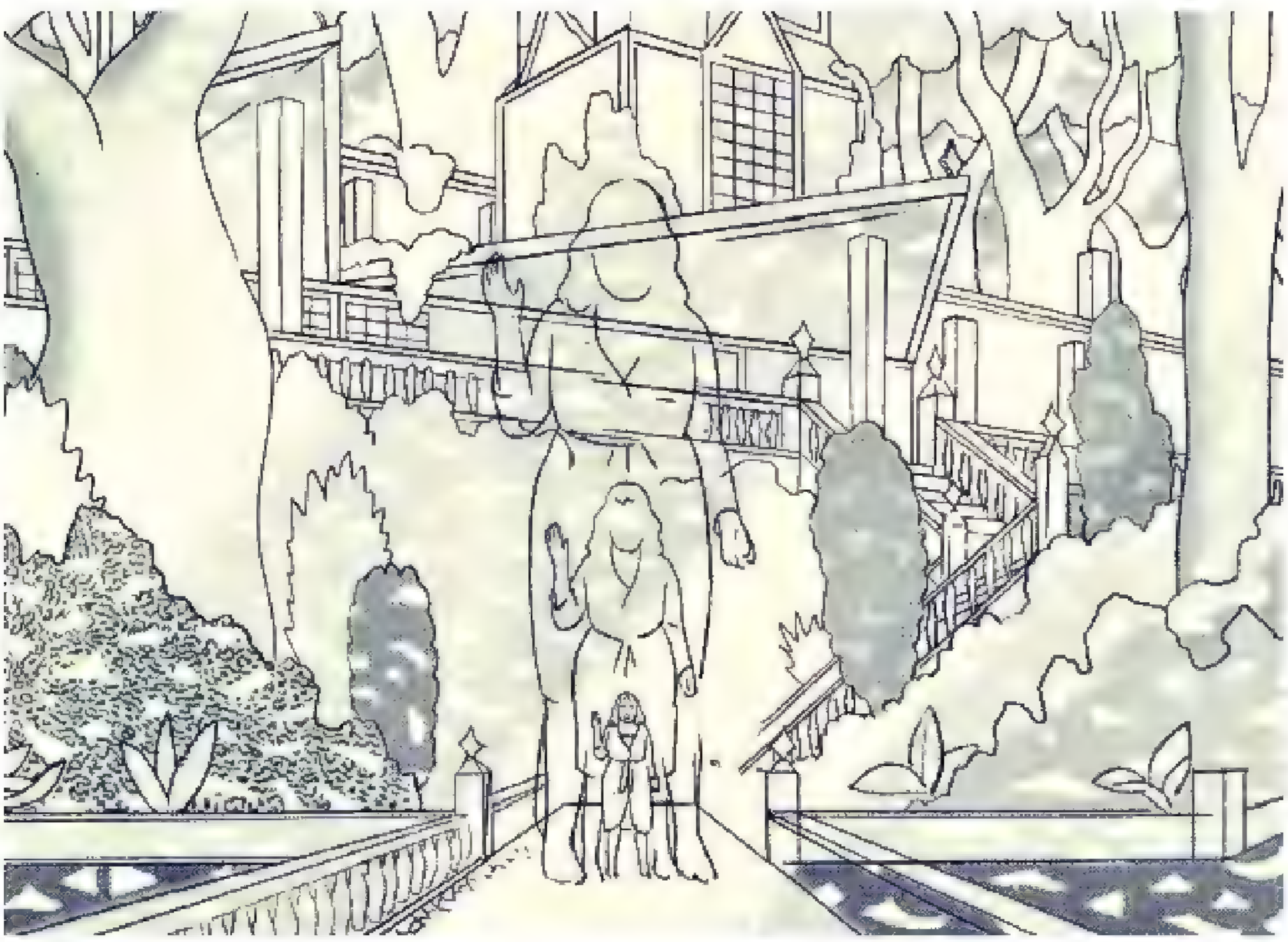


FIG. 6. Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 26.

Al representar los sueños del abuelo Arsène, el resultado es una pantomima, un absurdo autoconsciente que deja sin esperanzas al lector y le pone en busca de otras distracciones. El estado de sueño revela el subconsciente y, por lo tanto, los deseos

ocultos y los miedos. Nos corresponde a los lectores tomar una postura psicoanalítica o terapéutica y observar las calamidades que sufre el hombre moderno venido de la civilización y que se sitúa en medio de lo salvaje. En su mayoría, encontramos toques de humor o de un extraño terror que nos imposibilita confiar en el discurso y, por lo tanto, volver a la realidad, salvo porque el autor —en un afán por recuperar las obligaciones de la narrativa por entregas— nos pida abandonarla durante semanas entre un episodio y otro.

> Arsène se preguntó a qué bufón se le habría ocurrido construir un parque temático belga en este emplazamiento tropical. Y por qué lo habría construido en la profundidad de la jungla, como avergonzado. Como esconde uno un artefacto sentimental en el fondo de un armario.[27]

Si aplicamos bien la erótica del texto, entendemos que el sueño tiene que ser aquella ciudad quimérica, ese Babel utópico en continua comunicación con lo divino, con el clímax, pues, a nivel de recepción artística, el texto del placer, tal y como indica Roland Barthes, «es un Babel autorizado».[28] Para escribir un texto de placer hace falta un lugar de placer, de felicidad absoluta, y para llegar a este sitio, hace falta que medien las neurosis del creador, como dice Barthes: «el lema de todo escritor se lee así: podré no estar loco, no niego estar sano, pero neurótico sí que lo estoy».[29] En la película *Mauvais Sang* (1986) de Leo Carax se establece un triángulo de deseo similar que atrapa al protagonista en la imposibilidad de poseer a la mujer que ama porque está casada con su jefe. Anne Marie le pregunta que por qué la mira tanto y él responde que hay que alimentar los ojos para soñar la noche.[30]

El placer de leer a Olivier Schrauwen se resume en su puesta en escena de las máximas aptitudes estéticas del arte secuencial, pero sin desdeñar la fuerza de una historia de siempre revisitada desde la sátira del antihéroe. Un antihéroe que, aunque anónimo para la humanidad, es el familiar directo del autor, su antepasado, su prototipo del hombre libre. Su erotismo también es muy atractivo en la pornografía velada que aparece en el plano lingüístico en forma de frases paródicas y grandilocuentes y, en el plano gráfico, con las insinuaciones de Marieke apareciendo aquí y allá y la libido alterada casi como en aquel sueño de una noche de verano de William Shakespeare durante el cual las parejas se confunden de amante y la ambigüedad reina en el aire. De hecho, Schrauwen también incluye un asno, como el famoso Bo-

---

[27] *Ibid.*, p. 173.

[28] Traducido por la autora: «Thus every writer's motto reads: mad I cannot be, sane I do not deign to be, neurotic I am». Barthes, R. *Op. cit.*, p. 4.

[29] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 6.

[30] «Il faut nourrir ses yeaux pour revéiller la nuit» (CARAX, *Mauvais Sang* Francia, Les Films Plain Chant / Soprofilms / FR3 Films Production / UNITE 3 / Centre National de la Cinématographie / Sofima 1986).

ttom del texto de Shakespeare o *El asno de oro o La metamorfosis de Apuleyo* (siglo II d. C.) que se llamaba Lucio y estaba obsesionado con la magia. Desde su apariencia de animal, Lucio observa las calamidades que los hombres civilizados les hacen a sus esclavos. Al igual que en aquellos dos textos el elemento exótico precede a una inquietud distópica propia del fracaso de la plenitud sexual de los protagonistas. A los dos homosexuales les separa la puerta de la cárcel, mientras que entre Arsène y Marieke el amor es imposible, al tratarse ella de la esposa de su primo y al hecho de que la relación ilícita se vea constantemente puesta en duda. Su infructuosidad es inherente al erotismo, que se potencia de manera indirectamente proporcional a la satisfacción del acto sexual. Por eso dice Barthes que es la intermitencia lo que es erótico, la intermitencia de su piel a través de una transparencia, entre dos límites. Marieke aparece desnudándose o insinuando partes de su piel al joven Arsène en multitud de ocasiones eróticas.

> En la intimidad de la habitación, Arsène representó una pequeña pantomima. El desarrollo de aquella pieza, ejecutada entre calambres y un extraño mutismo, habría desconcertado a cualquier espectador. Decididamente tenía que ver con Marieke. Con qué audacia la abordaba para arrojarla en la cama y colmarla de caricias y besos.[31]

FIG. 7. Schrauwen, O. *Op. cit.*, pp. 26-27.

[31] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 139.

Escenas *campy*

Camp o *campy* es un adjetivo anglosajón que designa un tipo alternativo de representación cultural que se describe como exagerada, que exhibe un comportamiento teatral o que es afeminada. En su novela *The Autograph Man*, Zadie Smith describe a un personaje de este modo: «Era *camp* en el sentido estricto pues ninguno de sus gestos era útil o necesario».[32] Si bien nada es accesorio en su presentación, esa autoparodia de lo biográfico, hasta de la figura del autor y la novela gráfica como género «de culto», son elementos imprescindibles para entender el grado en que puede designarse como *camp*. El autor ha indicado en algunas entrevistas que la seriedad del género a veces contribuye a que la atención del lector se disipe y no se capten los detalles, la ironía y el sinsentido. La exageración y el absurdo pues, como elementos *camp,* privilegian una mejor recepción del texto de acuerdo a esta premisa. La búsqueda de la artificialidad del entorno natural es indispensable para recuperar nuestra mirada de nuevo. De algún modo plantea que lo natural, entendido como la representación fiel o mimética, sería demasiado convencional para fijarse en ella mientras se cuenta una historia. La importancia del estilo *camp*, exagerado, fuera de la cordura, extravagante y confuso, contribuye a que el lector acuda a la erótica del texto de manera inconsciente. El libro comprende el placer del texto, lo cuida y lo intensifica.

El pervertido

Todo es tan *camp*, que ni la naturaleza es natural: solo el reflejo de los lúbricos sueños de los protagonistas.

El secreto muchas veces está en algo que el lector capta a primera vista y que también se ha mencionado anteriormente; es decir, la proyección de un texto convencional y hasta ampuloso —venido de modos de descodificar un tipo de narración «vintage», si así puede llamarse— contra un entorno visual fragmentario, indeterminado, experimental, chocante y pervertido. Porque este texto pervierte, en el sentido en que define la RAE semejante acción, ya que «altera el buen gusto o las costumbres que son consideradas como sanas o normales, a partir de desviaciones y conductas que resultan extrañas».

En el suspense del autor belga, observamos un poder del erotismo sucio y feo, de todo lo *crappy* traducido en un código de heroísmo o carismático; empezando por el feo abuelo del autor que viste como un abuelo, aunque la narración esté inspirada en sus años de su juventud. El viejo verde no deja de mirar a Marieke a través de cualquier resquicio que quede entre ambos en un hambruna *voyeur* por ver el sexo de la protagonista, por penetrar en sus secretos como a través de la jungla salvaje. Su hambre pa-

[32] Traducción de la autora. Smith, Z. *The Autograph Man.* London, Penguin Books, 2003, p. 367.

rece asemejarse, de nuevo, a la recepción del texto, debido a que se parece al deseo de saber y conocer más de los lectores. Lo que ocurre es que el protagonista jamás queda saciado, como explicábamos en la erótica del mensaje, como tampoco lo hace el lector persiguiendo curioso hasta el fin. La mente del lector queda, por tanto, pervertida, encerrada en la persecución del orgasmo de esas mentes que los hombres de la acción creen poder controlar. Sin embargo, no tienen tales poderes y los que les quedan los van perdiendo por el camino o por la bragueta, ya sea seducidos por criaturas antinaturales que les sodomizan en lo alto de las ramas de los árboles o amenazados por el miedo a lo desconocido.

La perversión tiene lugar desde el inicio, con las colosales paperas del viejo Morrens que «tenía párpados caídos y, lo que tenía bastante guasa, unos labios inusualmente grandes. El modo en que sus labios acariciaban el borde del vaso era casi obsceno».[33] El viejo, en ese primer momento desconocido, guarda sus rasgos mas exagerados, más *campy*, para reaparecer como el padre de Marieke al final de la narración no sin dejar de insinuarse a nuestro protagonista.

PARA PREVENIR QUE EL GUSANO PENETRASE INADVERTIDAMENTE POR UNO DE SUS ORIFICIOS INFERIORES, MORRENS ANUDABA LOS EXTREMOS DE SUS CALZONCILLOS.
ARSÈNE TUVO QUE PROMETERLE QUE HARÍA LO MISMO.
BRINDARON CON UNA CUARTA TRAPENSE Y MORRENS CALLÓ UNOS INSTANTES, LUEGO PRONUNCIÓ EN VOZ BAJA:
"AH, BUENO... TAMBIÉN ESTÁN LOS HOMBRES LEOPARDO"
EL LABIO DE MORRENS COLGABA AHORA COMO UN PEDAZO DE CARNE EN UN GANCHO.
"REZA PARA NO CRUZARTE CON ELLOS..."
LA SOLA MENCIÓN DE LOS HOMBRES LEOPARDO PARECÍA HABERLE DESPEJADO COMPLETAMENTE
DE PRONTO SE HIZO UN SILENCIO INCÓMODO. MORRENS MIRABA GRAVEMENTE AL ABUELO.
EL ABUELO INTERPRETÓ AQUELLO COMO UNA SEÑAL PARA PAGAR LAS BEBIDAS. SE ECHÓ LA MANO AL BOLSILLO Y EN EL INTERVALO NO SÉ CÓMO,ARRASÓ CON TODAS LAS COPAS DE LA BARRA.
13

FIG. 8. Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 13.

[33] Schrauwen, O. *Op. cit.*, p. 10.

Otro personaje y escena absurda e inservible a la historia, pero muy efectiva en el plano erótico y el imaginario *queer*, es la amenazante presencia del chaval, ese colono que es mandado por su primo Desmet a dar sus servicios a Arsène. Estando este demasiado concentrado en sus temores y pesadillas dentro del bungaló, el abuelo es incapaz de relacionarse con ese ser que espera sus órdenes allí fuera, como un perro fiel, que le lleva alimentos y la manutención básica para la jungla. Sin embargo, el lector está con Arsène y desconfía de la presencia de alguien a quien jamás ha visto antes que nos espía entre la espesura floral e incluso trata de envenenar al viejo con unos huevos de avestruz caducados.

Otras escena *camp* que sirve de ejemplo es aquella en la que unas criaturas moteadas hipnotizan a sus víctimas: «Ninguna máscara de carnaval habría podido igualar aquellos rasgos grotescos. Cada músculo parecía moverse independientemente, como si un nido de culebras viviera bajo su piel».[34] Y, por último, no son nada atractivas tampoco las mutaciones que invaden el cuerpo de los enfermos de esa extraña epidemia que está teniendo lugar y que Arsène asocia al bicho acuático conocido como gusano elefante.

Erótico y esotérico

Schrauwen —nieto— es un autor que se identifica con ese colectivo artístico conocido como el «small-press world» o la cultura editorial alternativa, en la cual los artistas distribuyen y manufacturan el soporte de representación artística. Esto, aunque difícil de defender en el vasto mercado editorial por su dificultad de competir con los grandes sellos, proporciona a los autores y creativos una libertad como ninguna.

Desde su libertad creativa se entiende aún mas la dimensión *campy* del signo gráfico y lingüístico de este cómic de Schrauwen, pues, tal y como lo describe Susan Sontag, su esencia es «el amor a lo no natural: al artificio y la exageración. [...] lo camp es esotérico: tiene algo de código privado, de símbolo de identidad incluso, entre pequeños círculos urbanos».[35]

Tanto el contexto de la autopublicación como el recurso de la autoficción y el lenguaje que utiliza la obra resultan esotéricos y herméticos para el lector, descifrables en un paradigma del absurdo y surrealismo, aunque parte activa también en la creación de ese universo propio que le brindan los recursos creativos que le ofrece el conocido *small press*. De nuevo, el universo de *Arsène Schrauwen* se configura a partir de un lenguaje propio. Veamos como ejemplo las «trapenses» que aparecen repetidamente a lo largo de la narración. Por supuesto, nadie utiliza este sustantivo cuando dice que se quiere beber

[34] *Ibid.*, p. 203.

[35] Sontag, S. *Op. cit.*, p. 355.

una cerveza, y en momento alguno del cómic se aclara qué es una trapense ni por qué llamarlo así cuando puede decirse cerveza. Este fenómeno se conoce como metonimia o trasnominación y consiste en la sustitución de un término por otro con el que guarda una relación de inclusión: en este caso la cerveza toma el nombre de la orden religiosa que las fabricaba. Pero, ¿por qué nombrarlas de semejante modo? Pues bien, los trapenses surgen de la reforma cisterciense del siglo XVII en la abadía de Trapa, Francia. Su nombre completo es la Orden Cisterciense de la Estricta Observancia y lo de su estrictez se debe a que es la primera orden sujeta a la orden de San Benito o las nuevas leyes de ordenación de la vida monástica, después de percibir la relajación que se estaba produciendo en algunos monasterios. Por lo tanto, estos datos guardan relación con la trama del cómic, pues sacan a relucir otro elemento de poder del hombre, el religioso, que gobernaba los motivos de colonización de otro pueblo y que probablemente se utilice para satirizar parte de la cristianización o ese arma ideológica de los invasores, quienes se creían destinados a liberar a los colonos de sus culturas para imponerles la propia. Las trapenses en el cómic *Arsène Schrauwen* simbolizan esa parte ideológica no mencionada. Precisamente en la escena del bar lleno de colonos ebrios en el que irrumpe el abuelo mientras todos se quedan en silencio, se revela, a modo de sátira, cómo se perpetúa el poder del hombre blanco occidental en las colonias. Las trapenses, como otras drogas, forman parte del collage surrealista que toma los estados del sueño como epítome de la duda, la subjetividad, lo verificable, la verosimilitud y la historia.

No solo las trapenses ilustran el tipo de código libre que configura el universo de Schrauwen. También lo son los gusanos elefantes, parásitos inventados que atacan los genitales masculinos y a los que Arsène teme por encima de todos los peligros de su expedición, quizá por su carácter castrador e inhibidor de la hegemonía masculina y política prometida, y los hombres leopardo, o «el chaval», porque es un nuevo modo de denominar al sujeto sin identidad que tiene la discreta misión de servir al abuelo Arsène. Hay otra serie de ejemplos no asociados al signo lingüístico, pero sí al gráfico, y que también forman parte de aquello que distingo como código libre de la obra. Por ejemplo, el avestruz, el asno o los rostros circulares y vacíos de los hombres colonos que rodean la misión de Desmet.

La necesidad de describir lo *camp*, por ser uno de los recursos de autorización del llamado instinto *queer*, se hace evidente de manera significativa en el personaje de Desmet, el primo del abuelo, quien diseña el proyecto arquitectónico y urbano de la ciudad proyectada. Es él quien también diseña esos trajes insólitos para la inauguración del sitio. Sus diseños, semejantes entre sí, enfatizan el concepto de la creación artística como proceso artificioso y ambicioso. Por cierto que determinados accesorios de la vestimenta masculina se postulan como remanentes de la caracterización varonil puesta en peligro con cada viñeta. Así sucede en la escena en la que Marieke le coloca un sombrero al abuelo y le dice: «¡Oh, es genial! ¡Muy varonil!».[36]

[36] SCHRAUWEN, O. *Op. cit.*, p. 144.

Conclusiones

Después de recuperar un parte de la historia de su antepasado, es interesante revelar que existe una relación entre los aspectos de memoria, autoficción y los del deseo erótico explícito entre los personajes. Por supuesto, como en toda obra de calidad literaria, en el cómic de Schrauwen la forma va ligada al contenido de manera indisoluble, lo cual explica la estrecha relación entre ambos términos, sobre todo en un medio en el que la forma del texto —aquí demostrando las capacidades artísticas de la risografía— juega un papel clave. Bajo el gobierno que el lenguaje visual ejerce en la historieta, *Arsène Schrauwen* habla de lo *queer* al anteponer la extravagancia *camp* a la clásica dominancia masculina. Los antihéroes sucumben ante el erotismo del espacio, la narrativa del conquistador y el relato absurdo y *camp* que exagera los giros del relato, hasta los rasgos de los personajes. El autor construye una etnografía extravagante y *camp* con la que consigue salir de ese círculo de significación, a pesar del «falonarcisimo» de la historieta.[37]

Los deseos de colonizar acaban con un desvanecimiento del clímax orgásmico nunca alcanzado o el fracaso de la megalomanía del hombre. Esa derrota de la dominación masculina se hace tan patente en el personaje del abuelo como en Desmet, creador omnipresente que mantiene una relación homosexual secreta aunque está casado al mismo tiempo con Marieke. Desmet juega a desconcertar al lector y, por tanto, es huidizo, desagradable e imposible de trazar salvo porque pertenece al arquetipo del inventor loco, algo quijotesco, abrasado en el fuego del delirio creador y obsesionado con mantener el control en un territorio que considera de su propiedad. Igual que el personaje cervantino, los personajes, ebrios de trapenses, ven monstruos donde hay molinos; es decir, confunden la realidad con la ficción. Su idealismo fantasioso les convierte en héroes fallidos, aunque simpáticos, cuyo anticlímax no es otro que una relación sexual no consumada y el fracaso de la construcción de «Libertad», una ciudad como la «Utopía» de Tomás Moro, aunque con más disfraces y glamour *camp*. De hecho el ideólogo de «Libertad», y aquí viene la gran ironía de la obra, es encarcelado.

Sin duda la construcción mental de una gran obra humana también es erótica en puridad, para entender mejor a qué se refiere Sontag en su famoso texto. El erotismo precede, anuncia, engalana el acto amoroso deseado en la imaginación del poeta y del lector, hasta hacerle asumir que solo en el registro de la ficción es donde verdaderamente estos dos agentes pueden vencer el placer negado.

[37] El término «falonarcisista» lo utiliza Bordieu para designar la cosmología androcentrista o la hegemonía de la masculinidad para los criterios de juicio. Bordieu, P. *Op. cit.*, p. 8.

Bibliografía

Barthes, R. *The Pleasure of the Text*. New York, Hill and Wang, 1975 [1973].

Bordieu, P. *La dominación masculina.* Barcelona, Anagrama, 2002.

Conrad, J. *Heart of Darkness*. New York, W. W. Norton & Company, 1988.

Doneley, W. «Love and Death in Casablanca», en McBride, J. (ed.). *Persistence of Vision: A Collection of Film Criticism*. Wisconsin, Wisconsin Film Society Press, 1968.

Esteban Muñoz, J. *Cruising Utopia The Then and There of Queer Futurity*. New York, NYU Press, 2009.

Fresán, R. «Una hermosa amistad», en *Página 12* (21 de septiembre de 2003). Disponible en https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-948-2003-09-21.html

Husserl, E. *La Idea de la fenomenología: cinco lecciones.* Madrid, Fondo de Cultura Económico, 1982.

L. Eng, D. *The Feeling of Kinship: Queer Liberalism and the Racialization of Intimacy.* Durham, N.C, Duke University Publishing, 2010.

Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen*. Logroño, Fulgencio Pimentel, 2017.

Smith, Z. *The Autograph Man.* London, Penguin Books, 2003.

Sontag, S. *Against Interpretation and Other Essays*. London, Penguin Books, 2013 [1996].

Vila-Matas, E. *Mac y su contratiempo.* Barcelona, Seix Barral, 2017.

Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana *Huicalo*

Hybridization and miscegenation of imaginaries in the Mexican comic Huicalo

Sarahi Isuki Castelli Olvera

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México)

Sarahi Isuki Castelli Olvera es doctora en Ciencias Sociales, por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Es profesora investigadora de la Facultad de Comunicación en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Su línea de investigación es la cultura visual en la gráfica contemporánea, por lo que sus investigaciones están orientadas a los temas relacionados con cultura visual, arte contemporáneo, cómic japonés e historieta mexicana. Entre sus últimas publicaciones destacan los siguientes títulos: «Entre la tercera máquina y la bestia: Representación de la computadora y tecnologías en el manga *X* de CLAMP», «Referentes iconográficos de *X*, un manga posmoderno: entre el apocalipsis y el yin yang», en la revista *Estudios de Asia*, del Colegio de México; «La introducción e influencia del manga en México: El caso de Lorena Velasco Terán y *DREM*», en la revista española *CuCo, Cuadernos de Cómic* y «New Age Elements in the CLAMP´s Manga *X*», en la revista *Jangwa Pana*, revista de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Magdalena. Es candidata al sistema nacional de investigadores.

Fecha de recepción: 27 de agosto de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 16 de noviembre de 2019

Resumen

En este artículo, examinamos la manera en la que los elementos del manga japonés, se adaptan en la historieta mexicana *Huicalo* (2014), creada por Emma Delgado Domínguez. *Huicalo* retoma elementos de la narrativa *cross media*, los cuales adapta a una historia con temas locales, en los que la figura de la muerte mezcla elementos procedentes de diversas tradiciones religiosas. Esta propuesta, basada metodológicamente en el paradigma de inferencias indiciales, se sostiene con teorías de mestizaje e hibridación cultural, para analizar los procesos en los que los imaginarios se mezclan y resignifican en un producto de la cultura popular contemporánea.

Palabras clave: Hibridación, Huicalo, Kimil, muerte, Shinigami

Abstract

In this article, we examine the way in which the elements of the Japanese manga are adapted in the Mexican comic *Huicalo* (2014), created by Emma Delgado Domínguez. *Huicalo* takes up elements of the cross media narrative, which adapts to a story with local themes, in which the figure of death mixes elements from various religious traditions. This proposal, based methodologically on the paradigm of indicial inferences, is supported by theories of miscegenation and cultural hybridization, to analyze the processes in which the imaginary are mixed and resignified into a product of contemporary popular culture.

Keywords: Death, Hybridization, Huicalo, Kimil, Shinigami[1]

Cita bibliográfica

Castelli Olvera, S. I. «Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana *Huicalo*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 27-54.

[1] Trad. Sarahi Isuki Castelli Olvera, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Introducción

Huicalo es una historieta mexicana autoconclusiva, creada por la artista mexicana Emma Delgado Domínguez, *MemaInc*, y publicada en 2014 en la revista *Doon Magazine*. En este artículo, argumentamos que dicha historieta hibrida elementos del manga japonés en dos aspectos: formato e imaginarios mágico-religiosos; en estos últimos, la figura de la muerte se crea teniendo como concepto atractor al psicopompo. Basamos nuestro argumento en lo siguiente: primero, la historieta hibrida las convenciones gráficas del manga japonés y su estructura se basa en la narrativa reticular centralizada, la cual tiene como base un texto parental, con sucesivas versiones alternas. Segundo, se observa la hibridación y mestizaje[2] de temas mágico-religiosos en actantes como Kimen y Kimil, quienes tienen como atractor al psicopompo, del cual deriva el arquetipo de la muerte personificada. Tercero, el proceso de hibridación temático se lleva a cabo por medio de puntos de traslape y convergencia entre los diversos imaginaros del psicopompo.

En este artículo nos adherimos al paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg,[3] para quien los detalles aparentemente menos importantes abren la vía a realidades más complejas presentes en la fuente primaria estudiada, a las cuales tendremos acceso mediante un análisis de la imagen, basado en la identificación de referentes históricos e iconográficos de esta historieta. Metodológicamente, el análisis implica tres aspectos: la descripción de la imagen, elegida por condensar elementos constitutivos de la fuente, su correspondiente rastreo de referentes iconográficos, históricos y culturales, y el análisis del proceso por medio del cual la hibridación y mestizaje se llevan a cabo.

El análisis se sostiene, a partir de dos tipos de herramientas teóricas: las básicas sobre teoría de la hibridación y mestizaje, que fungen como el aspecto fundamental para analizar la fuente primaria, ya que explican los elementos primordiales del proceso de hibridación; aquí retomamos los aportes de Néstor García Canclini y Serge Gruzinski. El resto de las herramientas teóricas sirven como apoyo para explicar la manera en la que el proceso de hibridación se lleva a cabo en *Huicalo*; a este tipo de propuestas pertenecen los imaginarios de Durand[4] y la propuesta de *media-mix*, de Manuel Hernández-Pérez.[5]

---

[2] En este artículo entendemos a la hibridación y al mestizaje como sinónimos, teóricamente, nos basamos en las propuestas de Serge Gruzinski y Néstor García Canclini.

[3] Ginzburg, C. *Mitos, emblemas e indicios, morfología e historia*. Barcelona, Gedisa, 1999.

[4] Durand, G. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2008.

[5] Hernández-Pérez, M. *Manga, anime y videojuego. Narrativa cross media japonesa*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2017.

La gráfica de *Huicalo*

Doon Magazines es una revista de publicación independiente que se emite en la ciudad de México desde 2011. El formato del número 2 del 2014 es de 14 x 20 cm aproximadamente, portadas a color e interiores en blanco y negro. Cada ejemplar narra nueve diferentes historias; la estructura y gráfica retoman las convenciones de creación del manga japonés, específicamente la forma de narrar.[6] Su historia adapta temas y contextos locales.

Huicalo narra la historia de Kimen, un *baakel*[7] que se dedica a transportar las almas de los muertos a sus hogares el día de muertos.[8] En una ocasión, cuando está realizando su trabajo, se encuentra con el alma de una niña recién muerta, Aruba; ella quiere quedarse y visitar el altar que su madre le está haciendo, pero Kimen no la puede ayudar porque los muertos recientes son jurisdicción de Kimil. Kimen decide finalmente ayudar a Aruba a llegar al altar de su madre pero, en el camino, Kimil los persigue para reclamar el alma que le corresponde. Al final, los rezos de la madre de Aruba los protegen y pueden llegar sanos y salvos al altar. Lo primero que resalta en esta historia es el estilo de dibujo, semejante a las convenciones del manga japonés: dibujos estilizados, sencillos, expresivos, ojos que ocupan más de la mitad del rostro, nariz y bocas representadas mediante líneas simples, que permiten un máximo de expresividad con mínimos recursos; «los rostros minimalistas del *shoujo* y del *shounen* han sido concebidos a fin de facilitar al máximo la expresión gráfica de los sentimientos y las emociones inscritas en sus inmensos ojos redondos».[9] También es patente, en el estilo de narración, el predominio de la imagen sobre el texto, la focalización interna y el movimiento subjetivo; aspectos que, si bien no son exclusivos del manga, sí resultan altamente característicos del mismo.

Una de las escenas más representativas de lo anterior se encuentra en la página 153 (FIG. 1.): compuesta por cuatro viñetas, las dos superiores ocupan todo el ancho de página y miden de cinco a seis centímetros de alto. Las dos inferiores dividen el ancho de página justo a la mitad. En la primera viñeta observamos a Kimen, sosteniendo a Aruba de la mano mientras corren, ella dice: «¡¡Whoaa!! ¿Y sabes a dónde vamos?»; ante la pregunta, él se detiene en la siguiente viñeta y ella choca contra él; varios signos de interrogación abundan en esta viñeta. En la viñeta inferior izquierda, Kimen se sostiene la barbilla con la mano derecha, pensativo; un globo con una

---

[6] Castelli Olvera, S. I. Entrevista realizada a Nicolás Magaña en la ciudad de México (23 de septiembre de 2016).

[7] En maya *baak*, significa hueso. Diccionario básico Maya- español en Yucatán identidad y cultura maya, 2019. Disponible en http://www.mayas.uady.mx/diccionario/b_maya.html.

[8] Del 31 de octubre al 2 de noviembre en México.

[9] Bouissou, J. M. *Manga. Historie et univers de la bande desinée japonaise*. París, Philippe Picquier, 2010, p. 181.

FIG. 1. *Huicalo* y las convenciones del manga (Delgado, 2014, p. 153)

especie de carita llorosa se conecta a él. Finalmente, a la derecha, Aruba, hincada, mira hacia otro lado, también pensativa. Esta página muestra un total predominio de la imagen sobre el texto, el cual solo se presenta en un globo y una onomatopeya en toda la página; «una de las premisas por las que se define el manga es, sin duda, por su naturaleza icónica, arraigada en su propio idioma»,[10] lo que agiliza la información y la lectura.[11]

[10] Santiago Iglesias, J. A. *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa.* Pontevedra, Grupo de Investigación dX5 Digital y grafic art research, 2010, p. 134.

[11] *Idem.*

A lo largo de la historia, destaca la focalización desde dos ángulos: quien está contando la historia de Kimen y los *emenata*, propios de la focalización interna en el manga. Cuando hablamos de focalización nos referimos a «los conceptos de perspectiva o punto de vista»[12] utilizados en el relato; en este caso, hay un narrador cuyos diálogos se distinguen por aparecer siempre en cartuchos negros. En el caso de la página seleccionada, no se representan cartuchos.

La focalización interna, por su parte, se refiere «a lo que el personaje realmente sabe y no aquello que vemos a través de él»[13] y en el caso de la página analizada, la encontramos de dos maneras: el movimiento subjetivo y los *emenata*. El movimiento subjetivo «consiste en la representación realista de los objetos y la desintegración de los fondos en forma de líneas»;[14] en la primer y segunda viñeta de la imagen, el movimiento se acentúa con líneas cuando Kimen toma la mano de Aruba para correr, mientras sus figuras resaltan, claras, en dicho fondo. Por otro lado, el mismo golpe de Aruba con la espalda de Kimen, cuando se detienen, lleva algunas líneas para denotar las reminiscencias del movimiento.

En el manga «nos encontramos con frecuencia flores, estrellas y otros elementos del diseño del fondo, que muestran una experiencia subjetiva [pensamiento o emociones] del personaje»[15]; son recursos diseñados para acentuar la expresividad emocional «sin dejar que el texto devore al diseño».[16] Estos elementos, comunmente llamados *emenata*, se observan de manera abundante en toda la gráfica de *Huicalo*; en esta imagen destacan en tres: signos de interrogación de diversos tamaños, una carita llorosa y las espirales tras Aruba.

La estructura de *Huicalo*

En este texto, entendemos el proceso de hibridación tal y como lo hace Néstor García Canclini, quien, desligándose de la noción de hibridez propia de la biología, entiende a la hibridación cultural como el proceso en el que «las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas».[17] Dicho lo anterior, en este primer apartado, sostenemos que uno de los primeros puntos en los que se manifiesta la hibridación en *Huicalo*, es decir, en los que se fusionan diferentes estructuras para generar una nueva, es el formato de

[12] Hernández-Pérez, M. *Op. cit.*, p. 208.

[13] *Idem.*

[14] *Ibid.*, p. 210.

[15] *Idem.*

[16] Bouissou, J. M. *Op. cit.*, p. 168.

[17] García Canclini, N. *Culturas híbridas*. México, Mondadori, 2009, p. III.

publicación, el cual asimila parte de la fórmula de comercialización y estructura del manga japonés; se fusionan el *media mix* por un lado, y las condiciones materiales y económicas de la autora por otro.

El *media mix* es una estrategia de comercialización que Manuel Hernández-Pérez identifica como propia del manga y sus productos relacionados, como el anime y los videojuegos. Se caracteriza por contar con un texto origen o parental, que usualmente es el manga del cual derivan secuelas, *spin-off*, anime, videojuegos y *merchandising*. El *media mix*, por lo tanto:

> … designa la estrategia o conjunto de acciones por medio de las cuales las historias pueden llegar a un público determinado. Habitualmente, en el marco de la industria japonesa del entretenimiento, este conjunto de acciones incluye la adaptación entre lenguajes, siendo el manga y la televisión (anime), los principales medios empleados para una difusión que incluye los más diversos medios.[18]

Con la finalidad de que el producto logre expandirse y migrar a diversos medios, esta estrategia se vincula a un tipo de narrativa que Hernández-Pérez denomina *cross media*, la cual se caracteriza por narraciones que, como se dijo con anterioridad, deben contar con un texto parental, el cual se expande en sucesivas versiones y en diversos formatos (narrativa reticular centralizada). Suelen contar con personajes complejos, un tipo de gráfica específica y temas canónicos del mundo del *manganime*.

En *Huicalo*, Emma Delgado asimila la estructura narrativa reticular centralizada, la cual se caracteriza porque

> … no adopta una clásica estructura (episódica) a lo largo de una única línea de tiempo, sino que se expande alrededor de unos eventos centrales o «núcleo de la narrativa», en forma de líneas relativamente autónomas. Al núcleo de estas narrativas se le conoce también como «texto o producto parental».[19]

El texto parental es *Huicalo*, objeto de análisis en estas páginas; posteriormente la autora publicó en 2015 el cómic corto *Café de olla*, en *Devianart* en inglés y en Facebook en la versión en español. *Café de olla*, compuesto por siete páginas en blanco y negro, narra una historia corta sobre Kimen y su pareja, *Jela' An*. La tercera versión es una precuela de *Huicalo*, *Omitl*, el cual inició su publicación en agosto de 2018 por medio de Facebook; en esta historia se narra las peripecias de Kimen durante su etapa escolar. Al ser un tipo de narrativa reticular centralizada, las historias son autónomas y uno puede leer *Café de olla* u *Omitl* sin necesidad de recurrir al texto parental que es *Huicalo*.

---

[18] Hernández-Pérez, M, *Op. cit.*, pp. 52-53.

[19] *Ibid.*, p. 127.

Si bien en los planteamientos originales del *crosss media* el texto parental puede migrar del cómic a la animación, videojuegos o adquirir formatos diversos, esto no pasa en el caso de *Huicalo* por tratarse de un esfuerzo particular y no un producto de las grandes industrias culturales. Se observan procesos de adaptación, por parte de la autora, tanto del tipo de narrativa o *cross media*, como de la estrategia de mercado o *media mix*,[20] en el que los productos resultantes corresponden a su contexto y posibilidades. En este sentido, debemos destacar que, según Canclini, aunque la hibridación tiene muchos orígenes, a menudo surge de la creatividad individual, dada en condicionas pártículares de intercambios culturales.

> A veces ocurre de modo no planeado, o resultado imprevisto de procesos migratorios, turísticos y de intercambio académico o comunicacional. Pero a menudo la hibridación surge de la creatividad individual y colectiva. No sólo en las artes, sino en la vida cotidiana y el desarrollo tecnológico.[21]

En este momento, es necesario destacar tres puntos en relación con el proceso de hibridación del formato en *Huicalo*: primero, que, como dice Canclini, los objetos o prácticas discretas, que se combinan para generar un nuevo producto, ya son, de por sí, producto de hibridaciones culturales.[22] Tenemos que Emma se adaptó al formato que proponía la revista *Doon* en su momento, la cual, a su vez, muestra una marcada influencia de los *mangashi*[23] japoneses y las revistas misceláneas de historieta, propias de la época de oro en México.[24] Segundo, Emma vive en un momento en el que ese ciclo de hibridación se acelera como producto de la flexibilización de fronteras y la intensificación de intercambio comercial al implantarse en México el tratado de Libre Comercio de América del Norte y el modelo neoliberal a partir de los noventa.

En el tercer punto, encontramos otro aspecto nodal en el proceso de hibridación: «Se busca reconvertir un patrimonio (una fábrica, una capacitación profesional,

---

[20] Además de la historieta, recientemente la autora ha comenzado con la producción de botones, llaveros y *stickers*, su idea es armar un catálogo para la venta de las mercancías.

[21] García Canclini, N. *Op. cit.*, pp. V-VI.

[22] La historieta, el cómic y el manga, ya de por sí, son un producto híbrido por excelencia.

[23] Se trata de publicaciones periódicas «como enormes guías telefónicas impresas con muy mala calidad, preferentemente en blanco y negro sobre papel muy barato o reciclado, con un alta proporción de fibras de madera, que pueden ser de varios colores». Santiago Iglesias, J. A. *Op.cit.*, p. 128.

[24] Abarca de 1934 a 1950 en México, durante este periodo el formato de las historietas era el siguiente: medían 28 por 43 centímetros los grandes, y 12 por 15 los chicos; su impresión era en una sola tinta, con frecuencia sepia o verde; usualmente se imprimían en medio tono y tenían tendencia al uso del collage. Bartra, A. «Piel de papel. Los Pepines en las educación sentimental del mexicano», en *Hacia Otra Historia del arte en México, la fabricación del arte nacional a debate (1920-1950)*. México, CONACULTA, 2002, pp. 139-141.

un conjunto de saberes y técnicas) para reinsertarlo en nuevas condiciones de producción y mercado».[25] Esto tiene que ver con el proceso en el que la autora de *Huicalo* adaptó una estrategia de comercialización que originalmente proviene de compañías millonarias y que tiene alcances globales. Emma asimiló dicho formato y modo de circulación a sus condiciones particulares de capital económico y sus posibilidades de publicación: una revista de publicación gratuita por convocatoria como *Doon,* una serie de publicaciones como webcómic y la inversión de una cantidad de capital económico para reconvertirlo en capital cultural (*stickers*, calcomanías, llaveros, etcétera), que a su vez se convertirá en más capital económico.

La interacción con el factor mágico: el psicopompo híbrido

La historia de *Huicalo* se desarrolla en México, lo sabemos por la tradición a la que se alude (día de muertos), y el país se menciona a lo largo de la historia; sin embargo, el poblado en el que se llevan a cabo las acciones es impreciso.[26] En *Huicalo,* un segundo punto en el que se presenta la hibridación son los diferentes imaginarios de la muerte, que se manifiestan en las figuras de Kimen y Kimil, actantes creados a partir de fuentes múltiples, que tienen como atractor[27] a la de el psicopompo. Kimen está creado a partir de la mezcla gráfica y conceptual del *shinigami*,[28] las parcas y la catrina mexicana. Por su parte, Kimil es una deidad prehispánica maya que en la historia se encarga de transportar las almas de los muertos recientes. Dado que la figura del psicopompo es un elemento central en este texto, es menester destacar que lo definimos como una serie de figuras

> que aparecen en innumerables mitologías y religiones a lo largo de la historia. Su principal responsabilidad o labor es la de acompañar a las almas de los recién fallecidos al más allá (siendo su destino final el cielo o el infierno, dependiendo de la cultura). El rasgo clave que los diferencia de las diversas figuras mitológicas que poseen relación con el más allá es que su función no es la de juzgar a la persona fallecida. Por el contrario, su papel primordial es el de proporcionar un paso seguro y acompañar durante la travesía a las almas entre los diferentes planos de existencia.[29]

---

[25] García Canclini, N. *Op. cit.*, pp. V-VI.

[26] Los indicios apuntan a una zona del sur de México debido a las alusiones a la cultura maya.

[27] Para Gruzinski, el atractor es el elemento que vincula «simpatías» aun entre los elementos más diferentes y lejanos; es un elemento aglutinante que permite de la hibridación o mestizaje.

[28] Dioses japoneses de la muerte. Tienen una existencia tardía en el folclore japonés.

[29] Valle Morán, M. «La figura del psicopompo en las prácticas y rituales contemporáneos de tránsito hacia la muerte», en xii Congreso español de sociología, 2016, p. 3. Disponible en https://www.fes-sociologia.com/la-figura-del-psicopompo-en-las-practicas-y-rituales-contemporaneos/congress-papers/2915/

CADA CULTURA TIENE UNA FORMA DE HONRAR A SUS DIFUNTOS.
Y NOSOTROS LOS "BAAKELS" SOMOS CONOCIDOS DE DISTINTAS MANERAS.
AQUÍ EN MÉXICO SE HACE DE ESTA FORMA.
144

FIG 2. Kimen en *Huicalo* (Delgado, 2014, p. 144)

Huicalo, en náhuatl, significa llevado o transportado.[30] El protagonista se define a sí mismo y a su familia como *baakel*, que en la historia son guías espirituales que se encargan de «dirigir las almas del otro mundo, hasta sus altares de muertos»;[31] la representación e iconografía de Kimen le dan un aire de similitud a la de Jack, protagonista de la película *The Nightmare Before Christmas*;[32]mientras Jack usa un frac cuyo cuello termina en una especie de picos y un murciélago en lugar de moño, Kimen usa una especie de chaleco cuyos hombros terminan en picos, moño rojo al cuello y una camisa que pareciera estar hecha con una red en la zona de las mangas, las cuales terminan en volantes con punta roma. El chaleco es negro, al igual que el pantalón entubado y roto que porta; lo anterior le da un aire visual que oscila entre la vestimenta de la tribu urbana gótica y el emo. Su cabello es degrafilado y su rostro está cubierto por una máscara blanca, decorada con líneas curvas de colores rojos y violetas.

FIG 3. Kimen y su familia en *Huicalo* y las convenciones del manga (Delgado, 2014, p. 145)

[30] Véase http://www.vocabulario.com.mx/nahuatl/diccionario_nahuatl_1.html

[31] Delgado, E. *Huicalo*, en *Doon Magazine*, Ciudad de México, 2014, p. 143.

[32] Burton, T. *The Nightmare Before Christmas* [Filme]. Walt Disney Pictures, 1993.

Desde las primeras páginas, se condensa la imagen de Kimen, y su carácter de psicopompo. En la página 144 (FIG. 2) se representa un altar de muertos, que ocupa la mitad diagonal inferior derecha de dicha la página. El altar está compuesto por tres niveles: en el primero, se alcanzan a distinguir dos calaveras de azúcar que flanquean una fotografía, frente a la cual reposa un rosario. En el segundo nivel se observa una taza con líquido, que podría ser chocolate por su consistencia oscura, tortillas, pan de muerto y un plato con guisado. El último nivel tiene frutas: calabazas, sandías, guayabas y flores. Sobre el altar cuelga papel picado. Hay muchas flores en el costado izquierdo del altar y una vela que descansa en un candelabro de pedestal. El texto se desarrolla en tres cartuchos negro con letras en blanco, el primero dice: «cada cultura tiene una forma de honrar a sus difuntos»; continúa en el segundo: «y nosotros los *baakels* somos conocidos de distintas maneras». El tercer cartucho dice: «aquí en México se hace de esta forma».[33]

La página siguiente (FIG. 3) tiene una composición que divide la hoja por la mitad; en primer plano a la derecha se representa a Kimen de perfil y de cuerpo completo; él suspira, los cartuchos en negro dicen: «Él es Kimen, actual *baakel* / Tuvo la suerte de morir en un linaje de mujeres muy tradicionalistas».[34] A la izquierda y en segundo plano, se observan tres viñetas que contienen cada una a tres esqueletos caracterizados como catrinas. La secuencia narrativa se desarrolla de arriba abajo y ocupan la mitad la página. En la primer viñeta se observa el cráneo de un esqueleto femenino; porta un sombrero y una vena se superpone sobre el mismo, para denotar enojo; las cuencas y la frente están decorados con figuras circulares. Ella arroja una especie de pan y una rebanada de jitomate mientra dice: «¡¿Queeeé?! ¿Sin jamón?». En la segunda viñeta se representa otro esqueleto, con un vestido de hombros abombados y una diadema en la cabeza; este esqueleto, también femenino, está tejiendo y dice: «Traéme hilo». El último esqueleto, también femenino, tiene cabello corto y una tiara con una pluma sobre la cabeza, se trata de un peinado muy parecido al de una bailarina de charlestón, sostiene un montón de ropa y dice: «Que queden bien limpias».[35]

Estas imágenes permiten situar la historia temporalmente en el día de muertos, y destacar el hecho de que los *baakel* representan a seres que cumplen con la función de guías espirituales. Kimen y el resto de su familia mezclan referentes procedentes de diversos contextos: a nivel temático. destacan el *shinigami* japonés y las parcas occidentales; a nivel gráfico, encontramos a la catrina y las calaveras de azúcar que se fabrican en México el día de muertos.

En la historia, Kimen y los otros *baakels* guían el almas de muertos. Con esta tarea hay un par de referentes históricos y culturales inmediatos. Por el tipo de historia y grá-

[33] Delgado, E. *Op. cit.*, p. 144.

[34] *Ibid.*, p. 145.

[35] *Idem.*

fica de *Huicalo*, primero tendríamos al *shinigami* japonés: un ser mitológico que tuvo surgimiento tardío en su cultura de orígen. Se trata de «un ser del folclore japonés que no aparece en los escritos clásicos de Japón hasta mediados del período Edo» (1603-1868), donde surge el término en obras de la literatura clásica japonesa como *Los amantes suicidas de Sonezaki*.[36] Una ilustración de la configuración termprana de esta entidad se puede observar en el *Ehon Hyaku Monogatari* (*Picture Book of a Hundred Stories*), edición ilustrada por el artista japonés Takehara Shunsensai en 1841; en ella se observa al *shinigami* en posición de tres cuartos, el ceño parece fruncido, cabello en punta y, en la boca pequeña, unos colmillos.[37] La concepción original de *shinigami* no parecía adjudicarle la función de un psicopompo; más bien se trataba de espíritus de muertos que podían incitar a las personas a cometer suicidio;[38] sin embargo, «en otras épocas de la historia de Japón, los *shinigami* también se encargan de transportar las almas hasta el lugar que les corresponde, aunque en ocasiones sea de manera forzada».[39]

La idea original del *shinigami* se transforma con el contacto con otras culturas y tradiciones, de tal forma que cuando se representan en el manga, estos seres pueden tener matices, ya que «a veces la figura del Shinigami en el manga se ha entremezclado con la de otros seres de la mitología occidental que también se encargan de llevar las almas al lugar que les corresponden».[40] En el imaginario del manga y anime, los *shinigamis* son dioses de la muerte japoneses.

Kimen, guarda más semejanza con la representación que se hace del *shinigami* en el manga y anime *Death Note*,[41] particularmente por la indumentaria del personaje de Ryuk, a quien se representa como una especie de gigante con piel gris, ojos rojos y colmillos puntiagudos. Conceptualmente, la similitud con el *shinigami* se da no solo debido a la tarea de acarrear almas, sino por su carácter múltiple, ya que tanto los *baakels* como los *shinigamis* son más de uno: «los mensajeros de la muerte japoneses son numerosos, equilibrando su poder y fuerza con sus iguales o con otras deidades que pueblan el imaginario nipón».[42]

Derivado de su relación conceptual con los *shinigamis*, encontramos una segunda fuente de la que la representación de Kimen parece beber: las parcas, quienes tienen

---

[36] Monzaemon citado por Moreno Griñón, S. «Death Note: el concepto de Shinigami y la pena de muerte en Japón», en *Brumal, revista de investigación sobre lo fantástico*, vol. VI, n.º 1 (2018), p. 251.

[37] Véase https://pulverer.si.edu/node/972/title/1/12

[38] Valle Morán, M. *Op. cit.*

[39] Moreno Griñón, S. *Op. cit.*, p. 251.

[40] *Idem.*

[41] El manga se publicó por primera vez en México por parte de Editorial Vid en 2007, y en 2015 por Panini.

[42] Moreno Griñón, S. *Op. cit.*, p. 254.

antecedente en las Moiras griegas, tres divinidades relacionadas con los alumbramientos, ya que «presiden los nacimientos de los bebés humanos y también de los dioses [...] están implícitamente ligadas a aspectos como los de la fertilidad y la fecundidad».[43] Con los romanos, se lleva a cabo una reelaboración de las moiras, que se convierten en las parcas, tres hermanas hilanderas (Nona, Décima y Morta) que representaban el nacimiento, la vida y la muerte.

En *Huicalo*, las funciones de los *baakels* no parecen tan amplias, no se relacionan con los nacimientos o el destino de los vivos; sin embargo, en la precuela de *Huicalo*, *Omitl*, se presenta la ficha de los datos de Kimen, y este aparece bajo la clasificación de «Muerte», lo cual le daría atribuciones más amplias de las que presenta en *Huicalo*.

El tercer referente presente en la representación de Kimen es la catrina, más específicamente su versión masculina: el catrín. Iconográficamente, su principal similitud es el frac con moño que ambos portan; sin embargo, la autora define a Kimen como un «catrina boy» en una de sus ilustraciones de Devianart;[44] y más tarde, en una publicación en Facebook, enfatiza que la catrina es su principal referente.[45]

La catrina, célebre representación realizada por José Guadalupe Posada,

> es una publicación de la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo que circuló en 1913 con el título de *Remate de calaveras alegres y sandungueras. Las que hoy sin empolvadas garbanceras pararán en deformes calaveras*. Esta publicación es una hoja volante que tiene unos versos dedicados a la obsesión de las empleadas domésticas, es decir, las garbanceras, para ataviarse y maquillarse pretenciosamente.[46]

Con influencia de las *Vanitas*,[47] esta calavera pretende hacer énfasis en la transitoriedad y lo efímero de los placeres mundanos de la vida. Catrina es el nombre que le asignó Diego Rivera a esta publicación de Posada, años después, cuando la retomó

---

[43] Pérez Miranda, I. «Hijas de la noche II: El destino de las parcas entre el pasado y el presente», en *Arys*, n.º 8 (2009-2010), pp. 144.

[44] La traducción sería «catrín», pero la autora hace el comentario en inglés. Véase en https://www.deviantart.com/memainc/art/Catrina-waiter-728907993

[45] Véase https://www.facebook.com/memainc.delguez/photos/pcb.2290118731231257/2290115944564869/?type=3&theater

[46] Camacho Morfín, T. y González Manrique, M. J. «Las calaveras de Posada. De las Danzas de la muerte a las Vanitas», en *Trayectos, usos y significaciones de la imagen y la memoria*. Puebla, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2017, pp. 172-173.

[47] Son un tipo de pintura en la que sirve para recordar al espectador que los placeres y riquezas del mundo son fugaces, pasajeros, y que la muerte es lo único seguro. Labarga, F. «Reseña de Vanitas» en *Retórica visual de la mirada de Luis Vives-Ferrándiz Sánchez. Anuario de Historia de la Iglesia*, vol. 21, (2012), p. 626.

para satirizar a las personas elegantes y de alcurnia que tenían el poder.[48] A Kimen su autora lo presenta con referencias directas al catrín, principalmente por la indumentaria y los adornos de su máscara; esto hace que, al mezclarse con los referentes anterioremente señalados, la imagen de Kimen juegue con aspectos de la vestimenta que portan tanto el catrín, Jack y Ryuk, sin perder la originalidad. Por otra parte, la máscara remite a las calaveras de azúcar que se fabrican en México, a modo de alfeñique,[49] durante los días de muertos, las cuales son blancas y se decoran con betún y colores vegetales.

Hasta aquí se presentan los elementos que construyen a Kimen, los cuales se mezclan en razón de la historia que se cuenta en *Huicalo*: tanto el *shinigami,* como la parca y la catrina-calavera de azúcar, se aglomeran en este personaje que tiene el tema de la muerte como conductor en tanto se trata de psicopompos cuya función es acompañar a los muertos; sin embargo, la mayoría de ellos presentan cierto desprendimiento de su contexto original debido a que solo se retoma la gráfica y el tema, de manera superficial, para adaptarlos a la historia y al contexto particular que se retrata.

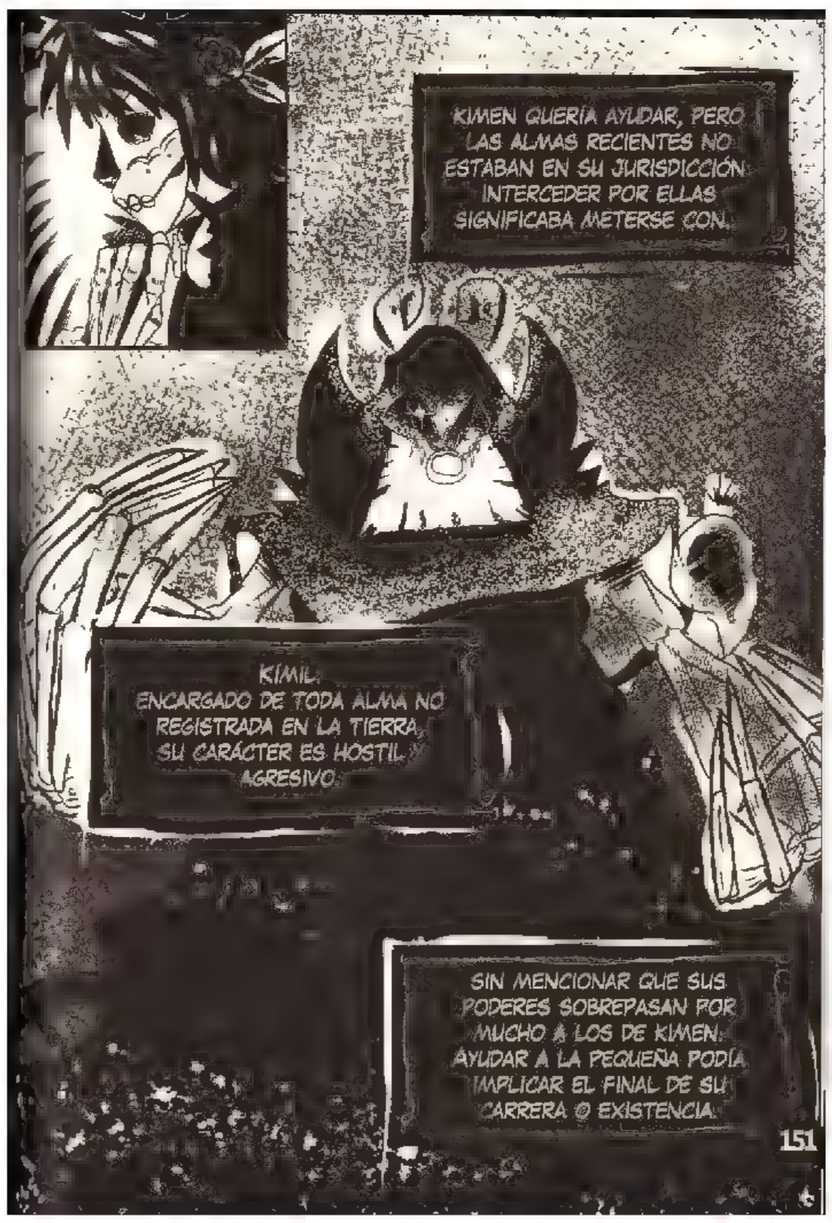

KIMEN QUERÍA AYUDAR, PERO LAS ALMAS RECIENTES NO ESTABAN EN SU JURISDICCIÓN. INTERCEDER POR ELLAS SIGNIFICABA METERSE CON...
KIMIL. ENCARGADO DE TODA ALMA NO REGISTRADA EN LA TIERRA. SU CARÁCTER ES HOSTIL Y AGRESIVO.
SIN MENCIONAR QUE SUS PODERES SOBREPASAN POR MUCHO A LOS DE KIMEN. AYUDAR A LA PEQUEÑA PODÍA IMPLICAR EL FINAL DE SU CARRERA O EXISTENCIA.
151

FIG 4. *Kimil* en modalidad antropomorfa (Delgado, 2014, p. 151)

[48] Guerrero Viguri, R. «Catalina Creel, la versión contemporánea de la Catrina», en *Balajú, Revista de cultura y comunicación*, n.º 3 (2015), pp. 62-71.

[49] «El alfeñique es una mezcla de azúcar, clara de huevo, gotas de jugo de limón y una planta llamada *chaucle* o *chautle* (*blatia campanulata)*». en *Regeneración* (1 de noviembre de 2016). Disponible en https://regeneracion.mx/breve-historia-de-las-calaveritas-de-azucar/

El segundo tipo de psicopompo presente en *Huicalo* es la deidad de orígen maya Kimil, quien en esta historia cumple la función de adueñarse de las almas recientes, a quienes no se les permite asistir a los festejos del día de muertos, y cuyo destino final no queda claro. Kimil toma dos formas a lo largo de la narración: una antropomorfa y otra ofidia. La primera es la de un ser al que nunca se le ve el rostro debido a que porta una especie de túnica larga y negra, con capucha y hombreras que terminan en picos; en su pecho destaca una especie de medallón redondo. En lugar de rostro, a Kimil solo se le distingue una estrella brillante que hace referencia a uno de sus ojos; tiene antenas en su cabeza (o capucha) y sus manos, esqueléticas, se suelen representar hacia el frente sosteniendo una especie de pedernal (FIG. 4).

En su imagen en la página 151, en tres cartuchos negros, el narrador explica: «Kimen quería ayudar pero las almas recientes no estaban en su jurisdicción. Interceder por ellas significaba meterse con… / … Kimil: encargado de toda alma no registrada en la tierra, su carácter es hostil y agresivo, / sin mencionar que sus poderes sobrepasan por mucho a los de Kimen. Ayudar a la pequeña podía implicar el final de su carrera o existencia».[50] Esta imagen corresponde con el primer tipo de forma que toma Kimil en el relato, y su relación gráfica más evidente es la de la personificación de la muerte en occidente, lo que se observa en dos aspectos principales: la túnica negra (sayal) y su representación esquelética con las manos extendidas.

El segundo referente gráfico al que remite Kimil en esta forma es la de Wiseman, un villano del anime *Sailor Moon R*,[51] al cual se representa sentado, con las piernas cruzadas, cubierto, casi por entero, con un manto gris que deja al descubierto la zona del rostro y torso. Con las manos al frente, sostiene una esfera para ver el futuro. La representación de Kimil en *Huicalo* guarda similitudes con Wiseman, en aspectos que van desde la postura y la gráfica, al concepto vinculado con lo negativo, ya que ambos fungen como oponentes del protagonista del relato al que pertenecen.

La segunda forma que toma Kimil es la ofidia. Una de las imágenes en donde su representación es más clara la observamos en la página 160 (FIG. 5). En ella, se observa cómo Kimen y Aruba huyen de él; en la primera viñeta de la parte superior aparecen Kimen y Aruba en primer plano, de espaldas. Frente a ellos, Kimil les gruñe y las líneas cinéticas generan la ilusión de que dicho ser se cierne sobre ellos. En la segunda viñeta, se observa a Kimen sentado en el piso, con las manos apoyadas hacia atrás, mientras Aruba se esconde tras él. Frente a Kimen está Kimil, de perfil con las fauces abiertas, la lengua bífida goteando saliva. La parte inferior de su mandíbula, al igual que el resto del cuerpo, es negra y escamosa. Las fosas nasales se enroscan como especie de caracol, y el rostro y la melena son blancos; esta última se representa como

[50] Delgado, E. *Op. cit.*, p. 151.

[51] Transmitida en México por TV Azteca entre 1996 y 1998.

especies de escamas que sobresalen de la cabeza del ofidio. Kimil no tiene ojos cuando toma esta forma.

FIG 5. Kimil en modalidad ofidia (Delgado, 2014, p. 160)

Hay tres referentes principales en relación a esta segunda forma de Kimil: a nivel gráfico encontramos al ofidio prehispánico[52] y al dragón chino-japonés;[53] a nivel conceptual ubicamos a Kimil como deidad de la muerte entre los mayas prehispánicos.

En *Huicalo*, el Kimil ofidio es prácticamente una serpiente que se asemeja a la representación de Quetzalcóatl en su advocación de serpiente emplumada. La manera en la que Kimil se representa, con las fauces abiertas y la lengua bífida al descubierto, se asemeja un poco a la representación que se hace de Quetzalcóatl en bajorrelieve sobre

[52] De la Garza, M. «El dragón, símbolo por excelencia de la vida y muerte entre los mayas», en *Estudios de cultura maya*, vol. 20 (1999), pp. 179-207.

[53] Zhao, Q. *A study of dragons, East and West*. Nueva York, Peter Lang, 1992.

un templo en Xochicalco,[54] particularmente porque, al igual que el Kimil de *Huicalo*, Quetzalcóatl aparece semierguido, con las fauces abiertas, y los colmillos y la lengua bífida al descubierto. Otra similitud gráfica que presenta Kimil en su forma serpentina con Quetzalcóatl es la melena que ambos tienen; en el caso de Kimil, parecen especies de escamas blancas alrededor de su cabeza, similares a las de las esculturas del templo de Quetzalcóatl en Teotihuacán.[55]

A Kimil, en su forma serpentina, nunca lo vemos completo, y lo que se alcanza a distinguir en ocasiones se asemeja a un dragón oriental y en otras simplemente parece una serpiente. Un aspecto importante a considerar es que, en esta forma, a Kimil tampoco se le distinguen ojos, aunque parece ver o fijarse directamente en Kimen y Aruba como presas.

El Kimil ofidio guarda correspondencia con lo que sostiene Mercedes de la Garza en relación con las entidades que considera dragones mesoamericanos:

> … llamamos dragón a este ser fantástico porque combina rasgos de diversos animales, fundamentalmente serpiente y ave, predominando el carácter serpentino […]. El término proviene del sustantivo latino *dracon*, «serpiente», que deriva a su vez del verbo *dercomai*, el cual define la intensidad de la mirada, fija y paralizante de la serpiente.[56]

Esta entidad prehispánica tiene un concepto complejo en su cultura originaria, lo que se observa en la presencia de elementos de animales terrestres y celestes: «… el dragón es, así, un ser sagrado múltiple y polivalente. Su carácter celeste se expresa con alas y plumas; el terrestre con símbolos de vegetación y rasgos de cocodrilo, y el infraterrestre con huevos y otros símbolos de muerte».[57]

Más que complejo y polivalente, el dragón Kimil de *Huicalo* está ligado a la parte terrestre, en la cual es «aquél que integra en sí mismo el inframundo»,[58] ya que se trata de un dragón-tierra-cocodrilo.

El segundo referente de la gráfica de Kimil en su forma ofidia es el dragón oriental, al cual Zhao Qiguang define de la siguiente forma: «cabeza de camello, ojos de demonio, cuello de serpiente, abdomen de almeja, las escamas de una carpa, las garras de serpiente, patas de tigre y orejas de vaca».[59] Entre Kimil y este dragón la convergencia

---

[54] Véase https://mapio.net/pic/p-25977801/

[55] Véase https://www.artehistoria.com/es/obra/templo-de-quetzalcóatl-teotihuacan-méxico-detalle

[56] De la Garza, M. *Op. cit.*, p. 180.

[57] *Ibid.*, p. 184.

[58] *Idem.*

[59] Zhao, Q. *Op. cit.*, p. 19.

se da a partir de dos principales elementos: la melena, que en el dragón chino varía de posición de acuerdo con la dinastía, y la forma serpentina que se proyecta en el espacio; aunque el dragón chino-japonés se eleva por el cielo y el Kimil de *Huicalo* se mueve a nivel de la tierra. Pese a que el dragón oriental tiene, conceptualmente, puntos de similitud con el dragón prehispánico que describe de la Garza,[60] el Kimil de *Huicalo* se desprende del carácter dual y su simbolismo se maneja a nivel terrestre, nocturno e inframundano; algo más similar a la idea negativa del dragón occidental, ya que «en el mundo europeo el símbolo del dragón tiene, ante todo, una significación maléfica, ya que es tanto el caos promigenio como el monstruo que aparecerá como la fuerza destructora en el Apocalipsis».[61] Al igual que el dragón occidental, Kimil representa la fuerza maligna que Aruba y Kimen deben derrotar para salir victoriosos; vemos que las similitudes con los dragones prehispánico y oriental son, ante todo, gráficas.

A nivel conceptual, el referente principal del Kimil de *Huicalo*, independientemente de su forma antropomorfica u ofidia, es Kimil, deidad maya prehispánica de la muerte, que en su contexto original tiene carácter dual. Alberto Morales Damián expresa que «posee un caracter andrógino; es masculina al exponer su falo y derramar su semen garantizando la lluvia, es femenina al abrir sus piernas para parir el maíz».[62] En los códices prehispánicos, su imagen se identifica por su cráneo con un globo ocular a semejanza a un cascabel y «por su columna vertebral y costillas descarnadas».[63]

El Kimil de *Huicalo* no retoma nada de la gráfica original del Kimil prehispánico maya, tampoco el concepto dual; solo está su referencia como deidad de la muerte. En su carácter de psicopompo, este Kimil se asemeja más al que describe Olivier Le Guen en relación a los mayas yucatecos contemporáneos, cuyas prácticas funerarias analizó en Quintana Roo. Le Guen expresa que, dentro de esta población, se cree que

> después de la muerte el *pixan* o «alma» se separa del cuerpo. Y este es el componente de la persona que va a sobrevivir y el que regresará a la tierra durante los rituales. Parece que el *pixan* conserva las características de la persona, tales como su memoria y su personalidad, aunque se alteran con su nuevo estado y se van perdiendo con el tiempo.[64]

---

[60] Al igual que el prehispánico, el dragón oriental también tiene un carácter dual, particularmente el tipo de dragón conocido como *shenlong*, ya que tiene la facultad de formar la lluvia, tornados, ciclones y trombas. *Ibid.*, p. 103.

[61] De la Garza, M. *Op. cit.*, p. 182.

[62] Morales Damián, M. A. «Muerte fecunda. Imágenes de Ah Kimil en el Códice Madrid», en *Congreso Internacional Imágenes de la Muerte* (Salta, Agosto 2014). Argentina, Universidad Nacional de Salta, 2014, p. 15.

[63] *Ibid.*, p. 3.

[64] Le Guen, O. «Ubèel Pixan: el camino de las almas. Ancestros, familiares y colectivos entre los mayas yucatecos», en *Península*, vol. 3, n.° 1 (2008), p. 86.

Aruba es un *pixan* de muerte muy reciente, lo que genera dos cosas: por un lado, conserva sus características físicas y su memoria; por otro, le imposibilita quedarse a disfrutar del altar que su madre hizo en su honor; esto último se entiende porque los mayas yucatecos piensan que, durante el primer año de muerte, al alma no se le permite alimentarse: «en Kopchén se dice que el alma no puede alimentarse durante el primer *Hanal pixan* a un año de su muerte, y tampoco se le invoca por su nombre».[65] El *Hanal pixan* parece ser equivalente al día de muertos entre los mayas: «las ceremonias del *hanal pixan* (literalmente «la comida de las almas»), se desarrollan en dos partes: primero son recibidas las almas de los niños durante la noche del 31 de octubre y el día siguiente, 1 de noviembre, las de los adultos».[66]

En *Huicalo*, Aruba rompe las reglas desde el momento en que decide quedarse y disfrutar de su altar, y hace que Kimen las transgreda también. Desde que Aruba es jurisdicción de Kimil, este sale a reclamarla, pero los rezos de la madre de Aruba los protegen y ella puede llegar a su altar. Que Kimil se encargue de las almas recientes no parece ser una creencia presente entre los mayas yucatecos contemporáneos que estudió Le Guen, pero sí lo conciben como un tipo de psicopompo que guía a las almas a la tierra durante el *Hanal Pixan*:

> Cuando las almas regresan a la tierra no recorren los espacios libremente, siempre son acompañadas/vigiladas por lo que se denomina un «pasador de almas», cuyas ofrendas son preparadas especialmente. Se dice que es la Ki'ichpam Màama (la Virgen María) quien guía las almas de los niños difuntos. Yuum Kimil, la figura maya de la muerte, es la entidad quien acompaña a las almas de los adultos.[67]

A diferencia de lo que sucede en *Huicalo*, para los mayas yucatecos, Kimil es la entidad que pasa las almas de los adultos durante el *Hanal pixan*; y la Virgen María pasa las almas de los niños; con todo y esta discrepancia, existe una relación conceptual directa entre el Kimil de la historia y el Kimil de los Kopchén. En cuanto a la apariencia física, Le Guen no describe al Kimil de los mayas yucatecos; sin embargo, se sabe que tiene aspecto de esqueleto debido a que, en el altar, le colocan ofrendas especiales para que tarde en comer. «Los informantes señalan que las ofrendas dedicadas a esta entidad son cosas que se comen muy lentamente (huevo con cáscara, pata de gallina), pues la Muerte es muy *ts'íik* («brava») y cuando termina de comer, se lleva a las almas».[68] Con el objetivo de que Kimil no se lleve a las almas tan rápido, y suponiendo que tiene aspecto de esqueleto, «… se le ofrecen a la Muerte alimentos difíciles de manipular, toda vez que *Yuum Kimil* tiene el aspecto de un esqueleto y suponiendo

[65] *Ibid.*, p. 87.

[66] *Ibid.*, p. 89.

[67] *Ibid.*, p. 90.

[68] *Idem.*

que *tomara* el huevo entre sus falanges, éste caería en su recipiente varias veces antes de lograr comerlo».[69] Este aspecto esquelético es otro punto de convergencia del Kimil Kopchén con la versión antropomórfica de Kimil en *Huicalo*.

La muerte y sus imaginarios: hibridación y mestizaje

Hay dos aspectos que analizar para entender la manera en la que los referentes anteriormente descritos se migran, se reintegran e hibridan en la gráfica y concepto de *Huicalo*: primero, el atractor de toda esa serie de imágenes es la idea del psicopompo como una entidad que acompaña al alma de los muertos en su tránsito de un mundo a otro. Segundo, el psicopompo, como atractor, permite que las diversas imágenes, procedentes del imaginario de la muerte, en su proceso de reelaboración y adaptación, tomen sentido y se mezclen tanto en Kimen como en Kimil. Explicaremos a qué nos referimos en los párrafos siguientes.

Recordemos que retomamos el concepto de hibridación de Canclini, que propone que la hibridación se da cuando se generan nuevas estructuras o prácticas derivadas de la fusión, no sin contradicciones, de estructuras o prácticas que existían de formas separadas.[70] Si retomamos este concepto, de entrada sabemos que habrá aspectos que no logran fusionarse porque generan conflicto, pero ¿de qué manera se da esa fusión? Tiene que ser a partir de puntos de convergencia o enlace. Para entender la manera en la que se lleva a cabo la hibridación de imaginarios en *Huicalo*, es necesario que retomomemos la noción de atractor o aglutinante que propone Serge Gruzinski en su libro *El pensamiento mestizo, cultura amerindia y civilización del Renacimiento*,[71] para quien existen relaciones aún entre los reinos que parecieran más lejanos y diferentes. Expresa que «lo híbrido también es el resultado espectacular de una "simpatía" en el seno de un universo lleno de uniones y de enfrentamientos».[72] Lo que consigue la proximidad y asociación entre estos mundos lejanos es ese concepto aglutinante, esa especie de «atractor» que «al reorganizar y dar sentido a piezas dispares, permite que estas se ajusten entre sí».[73] El psicopompo, como una entidad que pasa las almas de los muertos de un mundo al otro, es ese aglutinante que permite la fusión e hibridación en las figuras de Kimen —*shinigami*, parca y catrina— y Kimil —personifición de la muerte, Kimil maya y dragón japonés—. La hibridación entre los diferentes elementos que componen a este personaje se da porque todos son imaginarios cuyo esquema es la muerte.

---

69 *Idem.*

70 García Canclini, N. *Op.cit.*, p. III.

71 Gruzinski, S. *El pensamiento Mestizo, cultura amerindia y civilización del Renacimiento*. Barcelona, Paidós, 2007.

72 *Ibid.*, p. 213.

73 *Ibid.*, p. 235.

Por otro lado, el concepto de esquema propuesto por Durand es la prolongación cultural de las dominantes reflejas[74] que todo ser humano necesita satisfacer para subsistir. El esquema es «una generalización dinámica y afectiva de la imagen, constituye la facticidad y la no sustantividad general del imaginario [...]. Él hace la unión entre la imagen y los gestos inconscientes de la sensoriomotricidad, entre dominantes reflejas y representaciones.[75]

En este artículo proponemos la idea de la muerte como el esquema, cuya prolongación cultural toma la forma de un ente abstracto, que van a entender de manera diferente las culturas y sociedades a lo largo del tiempo. El esquema sería entonces la muerte y el arquetipo, o sea, el intermediario «entre los esquemas subjetivos y las imágenes suministradas por el entorno perceptivo»,[76] sería la figuración de la misma en un ente que cumple la función de psicopompo. Tanto esquemas como arquetipos se materializan en realidades físicas y mentales llamadas imágenes o *imaginados*[77] las cuales, en nuestro caso, son la fuente primaria que analizamos en *Huicalo.*

La manera en la que en *Huicalo* se lleva a cabo el procesos de hibridación implica retomar imágenes procedentes del esquema de la muerte, las cuales, a su vez, proceden de diferentes procesos de mestizaje/hibridación y adaptaciones a diversos contextos. Lo que *Huicalo* retoma es, justamente, esa diversidad de imágenes procedentes de diferentes temporalidades y espacios, que se integran teniendo como concepto atractor o aglutinante al psicopompo. A partir de dichas imágenes se lleva a cabo una reelaboración adaptada a la nueva historia.

De entrada, el propio tiempo y espacio en los que se sitúa la historia corresponden ya a varios procesos de mestizaje: la mezcla de la tradición prehispánica[78] con el día de todos los santos[79] y las danzas de la muerte occidentales. Se trata del día de muertos,

---

74 La necesidad de mantenerse erguido, nutrición y reproducción.

75 Durand, G. *Op. cit.*, p. 62.

76 *Ibid.*, p. 63.

77 Cano Vargas, A. «De la historia de las mentalidades», en *Ciencias sociales y educación*, vol. 1, n.º 1, (2012), p. 141.

78 Hubo traslapes temporales, temáticos y simbólicos, en relación a festejos de muertos, tanto en el mundo prehispánico como en Europa. Durante la conquista, fue evidente que había algunos festejos prehispánicos, con coincidían en tiempo con los europeos, como el de Todos Santos con las ceremonias del mes de *quecholli*. INAH. *Calmecac Xochipilli*. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=VAWf6q7qrRs

79 Promovido en el siglo xi por el Abad Cluny, Todos santos se celebraba el primero de noviembre, ese día las iglesias y santuarios exhibirían sus reliquias las cuales otorgaban a la gente el perdón de sus pecados a cambio de plegarias. Malvido E. «La festividad de Todos Santos, fieles difuntos y su altar de muertos en México, patrimonio intangible de la humanidad», en *La festividad indígena dedicada a los muertos en México, patrimonio cultural y turismo, cuadernos*. México, CONACULTA, 2006, pp. 41-56.

reelaborado y transformado de acuerdo al contexto, que la autora ve en su dinámica inmediata y en su cultura visual,[80] lo que la lleva a retomar tradiciones ya híbridas y mezclarlas con imágenes procedentes de divesos contextos y temporalidades, las cuales, a vez, vuelve a mezclar para dar sentido a su narración.

Kimen es un catrín que, además, va a retomar imágenes de la indumentaria de la personificación actual de la muerte en los medios de masas, lo que se da debido a que «el mito va a pervivir y reubicarse, aunque sea como indica Eliade bajo una forma degradada o camuflada, en diferentes ámbitos de la vida cotidiana contemporánea; en una perfecta simbiosis con el desarrollo tecnológico».[81]

Catrín, calavera de azúcar, *shinigami*, parca, se mezclan con lo original del personaje, y representan un fenómeno de adaptación en movimiento, en donde unos aspectos se mezclan y otros entran en conflicto: «… lo que predomina en la naturaleza y en nuestro medio es la nube, una forma desesperadamente compleja, vaga, cambiante, fluctuante y siempre en movimiento».[82]

En *Huicalo,* las imágenes del imaginario de la muerte flotan en la nube de la cultura visual de Emma Delgado mediante referentes de contextos dispersos, que encuentran a su concepto aglutinante o atractor en la idea del psicopompo. El aglutinante es el psicopompo, concepto que permite la mezcla y proceso de traslape entre los referentes que integran, tanto conceptual como gráficamente, a Kimen y a Kimil; los ordena, busca esa simpatía a partir de la cual estos conceptos de un mismo imaginario, pero procedentes de diversos contextos, se engarzan y mutan en algo nuevo; permite la hibridación de formas y la creación de nuevos productos.

Pero, si bien el atractor es el encargado de encontrar esas simpatías que permiten el proceso de hibridación, no todos los elementos de los imaginarios se integran en la nueva forma. Para Canclini, la «hibridación no es sinónimo de fusión sin contradicciones, sino que puede ayudar a dar cuenta de las formas particulares de conflicto generadas en la interculturalidad reciente»;[83] conflicto que se observa en el ámbito conceptual de Kimil en su forma ofidia ya que, si bien el dragón oriental y el prehispánico tienen puntos de convergencia conceptual relacionados con la idea de opuestos complementario, la manera en que la hibridación se lleva a cabo en *Huicalo* se

[80] Se relaciona con una cultura en la que las imágenes son elementos centrales de la representación del mundo en el sentido de formulación. Alpers, S. «Cuestionario sobre cultura visual» en *October*, n.º 77 (1996). Cada cultura tiene su propia tradición visual surgida de una interpretación particular de la realidad. Renobell, V. «Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y la comunicación digital», en *Revista sobre la sociedad del conocimiento*, n.° 1 (1996).

[81] Carretero Pasín, Á. E. «La persistencia del mito de lo imaginario en la cultura contemporánea», en *Política y sociedad* (2006), p. 121.

[82] Gruzinski, S. *Op. cit.*, p. 70.

[83] García Canclini, N. *Op. cit.*, p. II.

orienta a los opuestos irreconciliables. Lo anterior, implica que la complementariedad de luz-oscuridad se desecha y la lógica permenece desde la perspectiva occidental.

> La diferencia se expresa, pues, en la lógica. La de la contradicción (que imposibilita el ser y su negación en el mismo tiempo y sentido) gobierna el origen (no dualista) del pensar que se instaura en Grecia; la basada en la contrariedad superada (que posibilita una cosa y su contraria como otra) se instaura a la hora de explicar el origen (no dualista) en el oriente.[84]

Tanto el dragón prehispánico como el oriental responden conceptualmente a la lógica de la contrariedad superada, en la que los opuestos no son irreconciliables, sino complementarios y la base de todo lo existente. En *Huicalo*, la lógica que impera es la contradicción de origen, en la cual «no es posible que una cosa sea y no sea a la vez en un mismo sentido. No es posible una cosa y la negación de la misma».[85]

Lo anterior hace que Kimil, que en su origen debiera mostrar tanto aspectos benignos como malignos, tome únicamente la función de villano en el relato y se torne en una entidad completamente maligna e inframundana a la que Kimen y Aruba derrotan con ayuda de los rezos de la madre de la niña, de la misma manera que en el cristianismo se derrota al demonio mendiante rezos, velas y encomiendas al Dios cristiano. Este es el desgarramiento que se da en el proceso de hibridación, esta parte conceptual en donde la complementariedad entra en conflicto con la oposición total, debido a que el atractor «... selecciona una u otra conexión, reorienta uno u otro enlace, o sugiere una u otra asociación entre los seres y las cosas. Interviene como si estuviese dotado de una energía propia».[86] Así como se seleccionaron puntos gráficos de convergencia, se descartan los conflictos y con ello la lógica de complementariedad. Prevalece el referente más cercano: la oposición total propia del cristianismo.

Conclusiones

En este artículo, argumentamos que la historieta *Huicalo* hibrida elementos del manga japonés en dos aspectos: formato e imaginarios mágico-religiosos; en estos últimos, la figura de la muerte se crea teniendo como concepto atractor al psicopompo. Lo anterior resulta no en una mera réplica, ni de la estrategia de mercado *(media mix)*, ni de su forma narrativa (*cross media*), ni de los personajes en los que se basa, sino en un proceso de hibridación en el que la autora retoma elementos dispersos en su medio y cultura visual, los adapta a sus posibilidades y a su contexto para crear un nuevo producto.

---

[84] Lázaro Pulido, M. «Japón-Cristianismo: dos lógicas diferenciadas, un mismo ser humano. Diálogo interreligioso en la nueva civilización del siglo xxi» en *Cauriensia*, vol.5 (2010), p. 99.

[85] *Ibid.*, p. 98.

[86] Gruzinski, S. *Op. cit.*, p. 237.

La hibridación en *Huicalo* se da desde dos vertientes: el formato y la estrategia de mercado, y los imaginarios de la muerte, los cuales, a partir de asimilaciones, adaptaciones y fusiones resultan siempre en un cómic, el cual únicamente cambia de un medio impreso a una plataforma digital. En este sentido, *Huicalo* y sus productos relacionados no presentan derivaciones en otros medios audiovisuales y electrónicos, es un producto creado a partir de la creatividad y esfuerzo personal e individual de la autora, de ninguna manera estamos hablando de las grandes industrias que distribuyen sus productos de manera masiva.

Dado que una parte importante del proceso de hibridación en *Huicalo* se da por medio de los imaginarios, en esta investigación nos centramos en el imaginario de la muerte, el cual proviene de sucesivas transformaciones y mezclas. Kimen y Kimil representan esas metamorfosis, por medio de las cuales los referentes se mezclan y resignifican, conceptos aparentemente caóticos por su diversidad espacial y temporal de origen, los cuales se aglutinan a través de la idea de una entidad que pasa almas de un mundo al otro, el atractor.

Huicalo resulta una historieta muy interesante de analizar por diversos aspectos, su formato, estrategia de venta, distribución, productos derivados y narrativa, en la cual se mueven personajes originales que, sin embargo, integran dentro de sí un amplio bagaje de imaginarios producto de la multiculturalidad e hibridación cultural, muy evidentes en la época contemporánea.

Bibliografía

Alpers, S. «Cuestionario sobre cultura visual», en *October*, n.º 77 (1996).

Bartra, A. «Piel de papel. Los Pepines en las educación sentimental del mexicano», en *Hacia Otra Historia del arte en México, la fabricación del arte nacional a debate (1920-1950)*. México, CONACULTA, 2002, pp. 139-141.

Bouissou, J. M. *Manga. Historie et univers de la bande desinée japonaise*. París, Philippe Picquier, 2010.

Camacho Morfín, T. y González Manrique, M. J. «Las calaveras de Posada. De las Danzas de la muerte a las Vanitas», en *Trayectos, usos y significaciones de la imagen y la memoria*. Puebla, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2017, pp. 172-173.

Cano Vargas, A. «De la historia de las mentalidades», en *Ciencias sociales y educación*, vol. 1, n.º 1, (2012), pp. 135-146.

Carretero Pasín, Á. E. «La persistencia del mito de lo imaginario en la cultura contemporánea», en *Política y sociedad* (2006), pp. 107-126.

Castelli Olvera, S. I. Entrevista realizada a Nicolás Magaña. Ciudad de México (23 de septiembre 2016).

De la Garza, M. «El dragón, símbolo por excelencia de la vida y muerte entre los mayas», en *Estudios de cultura maya*, vol. 20 (1999), pp. 179-207.

Durand, G. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2008.

García Canclini, N. *Culturas híbridas*. México, Mondadori, 2009.

Ginzburg, C. *Mitos, emblemas e indicios, morfología e historia*. Barcelona, Gedisa, 1999.

Gruzinski, S. *El pensamiento mestizo, cultura amerindia y civilización del Renacimiento*. Barcelona, Paidós, 2007.

Guerrero Viguri, R. «Catalina Creel, la versión contemporánea de la Catrina», en *Balajú, Revista de cultura y comunicación*, n.º 3 (2015), pp. 62-71.

Hernández-Pérez, M. *Manga, anime y videojuego. Narrativa cross media japonesa.* Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2017.

INAH. *Calmecac Xochipilli.* Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=-VAWf6q7qrRs

Labarga, F. «Reseña de *Vanitas*», en «Retórica visual de la mirada de Luis Vives-Ferrándiz Sánchez», en *Anuario de Historia de la Iglesia*, vol. 21 (2012), p. 626.

Lázaro Pulido, M. «Japón-Cristianismo: dos lógicas diferenciadas, un mismo ser humano. Diálogo interreligioso en la nueva civilización del siglo xxi», en *Cauriensia*, vol. 5 (2010), pp. 93-131.

Le Guen, O. «Ubèel Pixan: el camino de las almas. Ancestros, familiares y colectivos entre los mayas yucatecos», en *Península* vol. 3, n.° 1 (2008), pp. 83-120.

Malvido E. «La festividad de Todos Santos, fieles difuntos y su altar de muertos en México, patrimonio intangible de la humanidad», en *La festividad indígena dedicada a los muertos en México, patrimonio cultural y turismo, cuadernos*. México, CONACULTA, 2006, pp. 41-56.

Morales Damián, M. A. «Muerte fecunda. Imágenes de Ah Kimil en el Códice Madrid», en *Congreso Internacional Imágenes de la Muerte* (Salta, agosto de 2014). Argentina, Universidad Nacional de Salta, 2014.

Moreno Griñón, S. «Death Note: el concepto de Shinigami y la pena de muerte en Japón», en *Brumal, revista de investigación sobre lo fantástico*, vol. vi, n.º 1 (2018), pp. 243-261.

Pérez Miranda, I. «Hijas de la noche II: El destino de las parcas entre el pasado y el presente», en *Arys*, n.º 8 (2009-2010), pp. 129-140.

Renobell, V. «Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y la comunicación digital», en *Revista sobre la sociedad del conocimiento*, n.° 1 (1996).

S.a. «Breve historia de las calaveritas de azúcar», en *Regeneración* (1 de noviembre de 2016). Disponible en https://regeneracion.mx/breve-historia-de-las-calaveritas-de-azucar/

Santiago Iglesias, J. A. *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa,* Pontevedra, Grupo de Investigación dX5 Digital y grafic art research, 2010.

Valle Morán, M. «La figura del psicopompo en las prácticas y rituales contemporáneos de tránsito hacia la muerte», en xii Congreso español de sociología, 2016. Disponible en https://www.fes-sociologia.com/la-figura-del-psicopompo-en-las-practicas-y-rituales-contemporaneos/congress-papers/2915/

Zhao, Q. *A study of dragons, East and West*. Nueva York, Peter Lang, 1992.

The Queering Eye: emplazamientos y enunciaciones de las sexualidades alternas en el manga, *anime* y *fan service*

The Queering Eye: *locations and enunciations of alternative sexualities in manga, anime and fan service*

Axel Castellanos

Investigador independiente - CCD, Guadalajara, México (Maestría en Narrativa Gráfica)

Axel Castellanos es licenciado en Comunicación con especialidad en medios audiovisuales y producción gráfica. Maestrante en Narrativa Gráfica, primer programa en México y Latinoamérica y miembro dibujante del colectivo *La Patográfica* y la revista de tiras cómicas homónima. Posee estudios en la gráfica, la literatura, la cultura pop y las industrias creativas por el Tecnológico de Monterrey y el Centro de Estudios Culturales Roland Barthes con áreas de especialidad en la literatura clásica, el culturalismo, postestructuralismo y estudios *queer* para la representación de género.

Ha publicado monografías sobre cómic, manga, animación e industrias creativas en *Razón y Palabra, Telón de Fondo* y *Argus-A* revistas orientadas al análisis y crítica de diferentes formas de arte, lo escenográfico y lo gráfico, desde una visión académica que además alimenta un blog personal editorial sobre lo nuevo de la novela gráfica en el mundo. En el limbo entre lo académico y lo creativo: investigador del cómic desde un coloquio con las perspectivas culturales y a la vez autor del mismo como reflexiones personales y enunciaciones de ficción aprendiendo todavía sobre los procesos de imprenta y distribución.

Fecha de recepción: 31 de enero de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 3 de noviembre de 2019

Resumen

Se exploran los motivos visuales del manga y *anime* conocidos usualmente como *fan service*: el uso de representaciones eróticas para deleite de la audiencia. Se enuncian los elementos comunes que construyen las representaciones de estas imágenes eróticas y cómo estas se hacen comúnmente desde una mirada heteronormativa, poniendo en evidencia la concepción binaria de los roles de género y la figura de la mujer sumisa y el hombre dominante. Asimismo, se exploran las formas en que los productos subversivos alienan este punto de enunciación desde la mirada masculina para generar nuevas perspectivas políticas *queer*.

Palabras clave: erotismo, estudios visuales, *fan service*, género, *hentai*, manga, *queer*, semiótica.

Abstract

We explore the regular visual motifs in japanese manga and anime, commonly known as fan service: the use of erotic representations for the audience's pleasure. We state the common elements that build the representation of these erotic images and how they are placed from the heterosexual male gaze, remarking the binary gender roles of the fragile woman and the dominant male. Also, we explore the ways in which subversive representations alienate the norm in order to produce (or queerify) the male gaze to generate new political representations of gender and sexuality.

Keywords: erotism, fan service, gender, *hentai*, *manga*, queer, semiotics, visual studies

Cita bibliográfica

Castellanos, A. «The Queering Eye: emplazamientos y enunciaciones de las sexualidades alternas en el manga, *anime* y *fan service*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 55-78.

El manga y *anime* son quizá los productos culturales de origen japonés más conocidos en el mundo, con un amplio consumo entre entusiastas de amplios espectros demográficos y que han llegado a producir subculturas propias vía una «japonización» del arte y su apreciación, en una lisonja cultural descrita por Jules Claretie en su crónica del Arte Francés de 1872.[1] Si bien estas manifestaciones culturales ya son exportaciones comunes al mundo y han sido apropiadas por Occidente, la visión purista del consumidor fanático ha resignificado la nomenclatura nipona como una especie de denominación de origen; es decir, si bien tanto las palabras «manga» como «*anime*» son las exposiciones lingüísticas para referirse al medio del cómic y la animación en Japón, sin una verdadera carga de discurso nacionalista, para el resto del mundo estos términos definen específica y exclusivamente a estos productos creados por y en Japón.

La creación de este claustro entusiasta genera una subcultura anclada en el fanatismo de estos productos culturales japoneses, como diría Beriain: «una ruta para la materialización de símbolos que son vehículos imprescindibles para la conversión de los objetos materiales en bienes simbólicos»,[2] como base para generar una nueva forma de identidad nominativa que, así como el uso de los vocablos, también se etiqueta bajo otro término originario del japonés: el *otaku*.

Matt Hills hace la aclaración pertinente en su estudio transcultural del fenómeno *otaku*, donde pone en evidencia que el uso del término es diferente en Japón y en Occidente. Para los fans occidentales el autodenominarse *otaku* es una expresión de orgullo de identidad como parte de la cultura entusiasta del arte japonés contemporáneo, pero en Japón: «[they] think of otaku the same way most people think of nerds and socially inept».[3]

Esta visibilidad del otro bajo una visión de otredad marginal es esencialmente un motor creativo para la generación de estructuras lingüísticas que formulan códigos y

---

[1] Claretie, J. *L'Art Francaise*, en *L'art et les Artist Francais*, Ed. BilboBazaar (1872).

[2] Beriain, J. «Imaginario social, politeísmo y modernidades múltiples», en *Revista Anthropos*, Universidad de Navarra, enero-marzo de 2003, p. 2. Citado en Bogarín, M. J. «El sustrato teórico del fenómeno otaku», en *Revista Observaciones Filosóficas*, n.º 6 (2008). Disponible en https://www.observacionesfilosoficas.net/elsustratoteorico.html

[3] Hills, M. «Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures», p. 1 (2002). Disponible en https://pdfs.semanticscholar.org/d62f/f6eb6025b29ab22dddf60ee0bfbf5bea2bda.pdf?_ga=2.38970211.1583092000.1572795111-98359923.1572795111

lenguajes propios de esta identidad, los cuales son identificables y serán gran parte de nuestro presente análisis.

El *otaku*, otro y diferenciable, desde su condición de actor de consumo conforma «un imaginario: una colección de visiones que facultan al usuario para apropiarse de un producto determinado como vehículo para decodificar a la cultura [...] y lograr un control más constante sobre su identidad»,[4] y con ello deviene un lenguaje con sus códigos culturales que le son identificables y que configuran no solo los anclajes simbólicos de la identidad *otaku*, sino otros elementos importantes como la producción del deseo erótico y los modos de consumo visual.

Abordaremos el análisis de las manifestaciones de corte erótico y pornográfico dentro de las producciones del manga y *anime* y su influencia en el mercado global, e intentaremos esbozar una genealogía de los elementos clave para generar este tipo de contenido; viendo el erotismo como un lenguaje, analizaremos sus elementos gramaticales. Además, veremos la mirada de consumo como un ejercicio discursivo con base en producciones desde un poder reticular: la mirada del espectador será no solo la acción lectora automática del producto, sino el primer paso en la construcción nominal de un discurso hegemónico sobre el consumo y configuración del cuerpo y placer.

Bajo esta misma línea, revisaremos manifestaciones culturales atípicas que presentan configuraciones subversivas a la mirada hegemónica y que configuran el consumo del cuerpo y el erotismo desde una perspectiva periférica, en rechazo, desafío o simple alteridad a la normativa de la producción erótica. En el análisis de estos productos usaremos las premisas postestructuralistas de la representación de género, principalmente bajo las ideas de Foucault y Butler, aplicadas a las nuevas configuraciones del cuerpo y performatividades periféricas, de forma que son estos productos generadores de una mirada *queer*.

Si bien la base del consumo principal son las producciones institucionalizadas lanzadas por los estudios y editoriales establecidos y exportados al mundo, es decir, la producción «legal», revisaremos en profundidad además las producciones generadas por y para fans ya que, al contrario que la industria del cómic occidental, las industrias creativas de Japón tienen una relación más simbiótica con la producción de los fans y utilizan estos medios «no oficiales» dentro de su estructura de promoción y distribución.[5]

Así, la producción hecha por fans se encuentra en realidad dentro del ecosistema transmediático del manga, y ha logrado una convergencia entre lo corporativo y lo

[4] Bogarín, M. J. *Op. cit.*

[5] Hemmann, K. «Queering the media mix: The female gaze in Japanese fan comics», en *Transformative Works and Cultures*, n.º 20 (2015). Disponible en https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/628/540?inline=1

autogestivo en un modelo de producción que «must be understood as both top-down corporate-driven process and a bottom-up consumer-driven process».[6] El fan entonces tiene un rol más enfático en la producción cultural, en una relación de retroalimentación esencial que altera los procesos creativos de producción, generando un entorno de «inteligencia colectiva», según lo describiría Pierre Levy: «people from diverse backgrounds pool knowledge, debate interpretations and organize through the production of meaning».[7] Por esta razón la producción del fan, legal o ilegal, debe ser un elemento presente en el análisis de la configuración de la producción cultural erótica y su consumo, ya que ceñirse solo a las producciones institucionalizadas sería dejar de lado un universo de mensajes que reflejan y modifican activamente los discursos hegemónicos.

Fan service: la producción por y para fan

Llamamos *fan service* a la inserción de motivos visuales diseñados específicamente para «dar gusto» a los fanáticos de un producto cultural y, si bien este puede ser desde largas secuencias animadas hasta la inclusión de momentos icónicos, la concepción más común de este fenómeno es de carácter sexual y erótico.

En el manga es un fenómeno cotidiano y ampliamente aceptado tanto por autores como por la audiencia como un recurso hasta obligado. Más allá de su papel dramático o ausencia de este, el *fan service* puede convertirse en un recurso económico que propicia la venta y distribución del producto a través del deleite visual, más que el trabajo narrativo.[8]

El *fan service* se encuentra institucionalizado y se inserta dentro de una producción oficial editorial; aun así, la producción del *fan service* también existe fuera de las instituciones comerciales por parte de los mismos entusiastas que buscan ofrecer a sus pares aquellas líneas argumentales, romances o desenlaces que las historias no les dan de manera canónica. La capacidad de producción del *fan service* ha llevado incluso a nuevas estructuras de producción del manga y *anime*, generando clasificaciones como el *doujinshi*: mangas creados por aficionados sobre historias y personajes de otro autor[9] o propias que han logrado penetrar en el ecosistema de distribución del universo del cómic en Japón.

---

[6] Deuce, M. y Jenkins, H. «Editorial. Convergence Culture», en *The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 14 (1) (2008), p. 6. Disponible en https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856507084415

[7] Citado en *Idem*, p. 6.

[8] Kincaid, C. «Undressing anime fan service», en *Japan Powered* (1 de diciembre de 2008). Disponible en https://www.japanpowered.com/anime-articles/undressing-anime-fan-service

[9] Hemmann, K. *Op. cit.*

El *doujinshi* es, esencialmente, una publicación alternativa a las historias principales creadas de manera independiente y sin el permiso legal de los autores originales, pero que sí llega a producirse en masa y a distribuirse desde editoriales alternativas. Si bien es evidente la violación de los derechos de autor que presenta un medio como este, Kinsella afirma que la industria del cómic japonés es más laxa en cuanto a su acercamiento a las producciones de fans y las ha llegado a integrar dentro de sus cadenas de producción. Estas prácticas han llevado a un crecimiento de la industria[10] donde el *doujinshi* muchas veces funciona o como puerta de entrada para nuevos lectores o como vías alternas, casi en universos transmediáticos líquidos donde, si bien están «fuera de la ley», pueden ser argumentos complementarios para lo que las historias canónicas no pueden ofrecer.

Gracias a la proliferación del *doujinshi* en Japón, la producción creada por fans ha ayudado a generar nuevas narrativas que no están sujetas a la censura del entorno editorial y que han sido un escenario fértil para la gestación de discursos subversivos que desafíen, en una primera instancia, la realidad canónica del producto del que parte originalmente la historia derivada, como también a las macronarrativas sociales normativas, en pro de presentar una visión plural del mundo simplemente por el corto espectro de representaciones periféricas bajo la censura editorial.

Sin embargo, la construcción política de la mirada a través del *fan service*, especialmente de carácter erótico, sigue respondiendo principalmente a un discurso heteronormativo[11] que refleja la mirada erótica y el deleite del hombre heterosexual, quizá no activamente suprimiendo otras formas de sexualidad, pero sí imponiendo un discurso dominante que se normaliza hasta volverse el parámetro de la representación «normal».[12]

Revisaremos cómo se construyen las miradas subversivas dentro de los motivos visuales del *fan service* para generar una representación de lo *queer* a través de la estructuración de la gramática visual que aliena la normativa sexual de la mirada heterocéntrica, para construir nuevos modos de erotismo y deleite. Esto soportado desde las visiones teóricas de Barthes, quien considera que el proceso de significación se da a través de la creación de mitos como unidades culturales complejas, y entendidos estos como la unión y relación de signos en un nuevo discurso, que llevaría a la representación. También se abordarán las posturas de Butler sobre la performatividad *queer* y la politización del cuerpo a través de una mirada subversiva ante las sexualidades heteronormativas.

---

10 Citado en Hemmann, K. *Op. cit.*

11 Bogarín, M. J. «Kawaii y la cosificación de la mujer en el manga-anime», en *Escaner cultural* (1 de febrero de 2009). Disponible en http://revista.escaner.cl/node/1157

12 McLelland, M. «A Short History of 'Hentai'», en *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context* n.º 12 (enero de 2006). Disponible en http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html

Entre la ilegalidad y lo transmediático: *fan sub* y *scanlation*

La otra cara de las producciones de fans es el fenómeno del *fan sub* y la *scanlation*. A diferencia del *doujinshi*, que posee toda una estructura de promoción que lo soporta, el *fan sub* y las *scanlation* sí son producciones clandestinas cuyo principal objetivo no es la expansión del universo narrativo, sino el acceso a los productos culturales pese al lenguaje y el alcance de la distribución. El *fan sub* es la traducción a través de subtítulos de un producto de *anime* que usualmente no se encuentra en el idioma original. La *scanlation* es también un proceso de traducción de un manga hecho por fans y que no está avalado por quien posee los derechos de las obras. En ambos casos, estas actividades son violaciones claras de las leyes de protección de derechos de autor y, recientemente, Japón ha acentuado sus esfuerzos por combatirlas.

Estas producciones de fans están íntimamente ligadas a la cultura *otaku*, ya que requiere complejos procesos de codificación cultural. En el caso de la *scanlation*, el proceso requiere la obtención del material original en japonés para ser digitalizado y luego modificado con un procesador de imágenes para reemplazar el texto por el idioma objetivo. Por lo tanto, el esfuerzo de los grupos que se dedican a esta práctica requieren no solo un acceso a medios legales impresos, sino también conocimiento del idioma, la cultura y los gramemas comunes del cómic.

El proceso de *scanlation*, mencionan Hubert, Douglas y Manovich en su análisis cuantitativo, es más que solo una mezcla de medios: «Scanlations are neither "remediations" (Jay David Bolter and Richard Grusin) nor 'transmedia' (Henry Jenkins) [...] most writting has considered scanlation either as a subculture or as a market».[13] Estos esfuerzos son llevados a cabo por entusiastas del manga, quienes no solo llevan a cabo todas estas labores de forma paralela a la legalidad, sino que lo hacen sin una remuneración económica: «la noción original de la contra-cultura como el sello de movimientos subalternos que parecían codificados en su idealización como movimientos marginales (y en consecuencia) criminales».[14]

Bajo estas nociones, las *scanlation* no pueden estar dentro de la mezcla de medios real de la cadena de producción de manga pero sí tienen un efecto visible en el acceso de la audiencia, ya que es a través de esta práctica como llegan los productos a idiomas y regiones donde aún no lo ha logrado la máquina de producción institucionalizada. Dedicamos este espacio a la consideración y exposición del *fan sub* y la *scanlation* del *anime* y manga más allá de la discusión legal y económica de esta práctica, como forma de enmarcar también el consumo de productos por-

[13] Douglass, J., Huber, W. y Manovich, L. «Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages», en *Image & Narrative* vol. 12, n.º 1, p. 4 (2011). Disponible en http://manovich.net/index.php/projects/understanding-scanlation

[14] Bogarín, M. J. *Op. cit.* (2008)

nográficos cuya distribución particularmente se ve diezmada en regiones fuera de Japón debido a las condiciones legales de la pornografía en estos otros lugares, por lo que depende mayormente, entonces, de estas prácticas para alcanzar nuevas audiencias.

Adicionalmente, nos ayuda a enmarcar también la construcción y perpetuación del discurso normativo en torno a la configuración del consumo del cuerpo y la mirada erótica, pues los canales oficiales de distribución de estas características eróticas están ceñidas a mercados pequeños donde: «only a small percentaje of Japanese titles are officially translated into English, mostly *shonen* titles marketed to young boys. Even these titles may see delays of months or years between the original and the translation release».[15] Así pues, el *fan service* y el entorno de producción erótica en general está pensado para una mirada normativa que es definida por la mirada heterosexual del varón, dejando las otras identidades y formas de deleite, periféricas a la expansión multimodal.

Pornografía y erotismo en Japón: del *shunga* al *hentai*

El *fan service* de carácter erótico puede encontrarse en todos los géneros en los que se divide el manga, aun cuando existe un género dedicado a la narrativa erótica y las diferentes «perversiones» sexuales. Por lo tanto, es importante hacer la diferenciación entre todas estas formas de representación de lo sexual, según sus elementos estructurales.

El término *hentai* es un término nativo del lenguaje japonés que se podría traducir textualmente como «perverso» o «anormal». Según McLelland,[16] *hentai* deriva de un término psicológico más amplio, *hentai seiyoku*, el cual hace referencia a los deseos sexuales anormales de un individuo. Por supuesto, esta clasificación de lo que es un deseo sexual «anormal» es dependiente de lo «normativo». Tras la Segunda Guerra Mundial, el interés del lector japonés sobre estas *hentai seiyoku* llegó a un auge, y esta demanda logró generar la industria del *hentai* para consumo popular, más allá de los textos académicos.[17] Por otra parte, el término *ecchi* (derivado de una contracción de *hentai*, la pronunciación literal de la letra «h» en japonés) hace referencia a la práctica sexual desmedida o inapropiada; es decir, narrativas lascivas donde existía cierto grado de obscenidad, pero no llegaba a representar perversiones sexuales que estuvieran fuera de la normalidad. Por lo tanto, el *ecchi* como género es más cercano a nuestro entendimiento occidental de la pornografía, mientras *hentai* estaría más alineado con la idea de los fetiches.

---

[15] Douglass, J., Huber, W. y Manovich, L. *Op. cit.* p. 11.

[16] McLelland, M. *Op. cit.*

[17] *Idem.*

Habría que hacer, por supuesto, un breve recuento histórico sobre la gráfica pornográfica japonesa, ya que el *hentai* es en realidad una conceptualización moderna que parte de la amalgama de la tradición erótica japonesa y las ideas importadas de Occidente tras la apertura de Japón con la guerra. El erotismo y el placer sexual en Japón eran cotidianos durante la era Clásica, ya que sus prácticas religiosas y culturales incluían al sexo como una parte fundamental de las macronarrativas mitológicas desde deidades hasta leyendas heroicas, la práctica sexual era una constante en el arte y la cultura.[18] Con la unificación de Japón a principios del siglo xvii y el cambio de centro del poder político de Kyoto a Tokio (en ese entonces, Edo) vino un cambio social que no solo generó nuevas clases sociales, sino también nuevos medios de producción cultural[19] que incluirían nuevas dinámicas de la clase emergente (*chonin bunka*) y nuevos mecanismos tecnológicos, como la impresión y grabado a través de planchas de madera.

Nacería en un periodo de menos de un siglo el *shunga*: representaciones visuales de arte japonés cuyo tema principal era el sexo. Estas producciones se acentuarían en el shogunato del periodo Edo como representaciones eróticas de la cotidianidad sexual japonesa, a través de personajes como los casados, las prostitutas, jóvenes y actores *kabuki* en situaciones sexuales.

No obstante, con las prohibiciones surgidas en el periodo Edo, las ilustraciones *shunga* pasaron a ser bienes distribuidos de manera clandestina al ser contempladas en las regulaciones impuestas a la prostitución y la separación de los sexos en circunstancias que pudieran «acentuar la libido» de la población.[20]

Con la llegada de la era Meiji a Japón y la modernización de este, el mercado de las ilustraciones *shunga* comenzaría a disminuir, sin desaparecer, en parte por la importación de ideologías occidentales, entre ellas la religión, que generó la percepción de lo sexual desde el tabú y también medios de producción de más rápida reproducción como la fotografía, que podían usarse para la producción pornográfica y con los cuales el grabado tradicional no podía competir.[21] Finalmente, la aparición de la prensa y las producciones de manga acapararían el mercado de la gráfica japonesa y el *shunga* sería reemplazado (o rediseñado) a través del *hentai.*

Serían entonces los mangas *hentai* y *ecchi* de los que devendría la gramática del *fan service* erótico contemporáneo. Esta gramática erótica configura la mirada normativa

---

[18] Frédéric, L. *Japan Encyclopedia*. Harvard University Press, 2005.

[19] *Idem.*

[20] Jones, S. (ed.). *Imaging/Reading Eros. Proceeding for the conference. Sexuality and Edo Culture 1750-1850.* Bloomington, Indiana University, 1995.

[21] *Idem.*

para el mercado actual de consumo que, a diferencia de los *shunga* que exploraban pluralidades sexuales que iban desde las relaciones heterosexuales hasta el uso de animales y seres fantásticos, se mantiene en línea bajo la presentación de la sexualidad explícita heterosexual como la norma, y recluye todas las demás manifestaciones, que no han desaparecido, en el terreno de las perversiones sexuales.

La gramática del deseo

El *hentai* como fuente del discurso erótico recurre constantemente a elementos propios del *soft porn* como el desnudo, la infantilización y el fetiche para estructurarse y crear así no solo narrativas que propicien la excitación sexual, sino que puedan incluso generar humor.[22] La base operativa del *fan service* erótico depende primordialmente de un proceso de objetivación del sujeto;[23] es decir, la cosificación del personaje que lo reduce al estatus de un bien de consumo, más que una persona (o personaje). Esta objetivación del personaje se estructura principalmente bajo estos elementos dentro de la genealogía gramatical:

El desnudo

Ya sea como elemento cómico o de carácter sexual, el uso del desnudo total o parcial es un recurso común en el *fan service,* el cual se vale de contraponer la significación de la «privacidad» para sobajar al personaje, colocándolo en una desventaja ante la mirada omnipresente del espectador, generando así una relación de dominación entre la audiencia y el personaje. El recurso del desnudo recurre a mostrar el cuerpo hipersexuado de los personajes o prendas íntimas de ropa mayormente de forma injustificada en el relato. Según Kincaid,[24] el desnudo del *fan service*, a diferencia del desnudo artístico, se ha transformado en una plataforma de *soft porn* que incluso ha reconfigurado la forma en que se presenta visualmente la pornografía en la cultura moderna.

En el caso de Japón, el desnudo solo tiene representación dentro de la acción gráfica que le dé un propósito: el baño, el sexo, el vestirse, etc. La configuración de este elemento en el manga respondería mayormente a una representación aparentemente incidental, dentro del marco de una acción específica, y busca normalmente tres reacciones afectivas: el humor, el sentimentalismo o la excitación sexual.[25]

---

[22] Kincaid, C. *Op. cit.*

[23] *Idem.*

[24] *Idem.*

[25] *Idem.*

Si la desnudez es fundamental en la construcción visual del *fan service,* este responde mayoritariamente al erotismo dirigido al público masculino, donde el cuerpo de la mujer es el más representado dentro de la construcción erótica: grandes bustos, faldas cortas y posiciones sugerentes son en realidad una notable mayoría que además cubre todo el espectro de reacciones afectivas mencionadas anteriormente, a diferencia del uso erótico del cuerpo masculino, que comúnmente se utiliza como un recurso cómico dentro del manga tradicional. El desnudo será quizá la base casi indispensable de todo *fan service* erótico que puede combinarse con otras formas de sexualización, lo que genera, así, una forma de ver y consumir el cuerpo, la cual responde mayormente a una mirada heteronormativa.[26]

Podemos contrastar este elemento en el *hentai* moderno con los motivos visuales comunes en el *shunga* tradicional como una forma de, quizá, «proto *hentai*» para poder acentuar la diferencia de elementos y así hacer una mejor delimitación de los elementos tradicionales. En las ilustraciones *shunga* el desnudo parcial o total es una constante como forma de erotización del cuerpo. La representación del cuerpo y los genitales se acentuaba, sobre todo tras la separación de los baños comunitarios por sexos, donde ahora el cuerpo del otro ya no estaba al alcance.

Como una extensión del desnudo como elemento gramatical del deseo en el *fan service* tenemos también el deleite voyerista. Esta acción configura el cuerpo del otro como un fetiche y abona a la construcción de la relación de dominación entre los personajes y la audiencia, donde ahora un segundo personaje se introduce como elemento vicario al consumo del cuerpo del otro, ya sea para fines cómicos o puramente eróticos.

La infantilización del personaje

El modelo «Lolita» para la concepción occidental: este recurso se estructura ante la oposición de la vulnerabilidad y la hipersexualidad en un mismo signo. La cultura visual *lolikon* es la representación de la mujer como niña frágil, sumisa y vulnerable para mostrarla como tierna y a la vez hipersexuada y deseable, a manera de «instrumentalización de la mujer para perpetuar su sumisión».[27] La representación del *lolikon* (y el *shotakon*, su versión masculina) es común en el *hentai* bajo el fetiche de la sexualidad infantil latente. Se consideran los motivos visuales del *lolikon* como elementos esenciales dentro de la cultura de consumo *otaku*.

Vale aclarar que la relación conceptual entre estos motivos visuales con la novela de Nabokov es una traducción problemática. En la novela de Nabokov, Dolores es una chica con intereses de su edad y Humbert es un hombre maduro con poco o nulo

[26] Hemmann, K. *Op. cit.*

[27] Bogarín, M. J. *Op cit.* (2009).

interés en la cultura de la joven, sino el fetiche de su atractivo físico. En la concepción del *lolikon* como cultura de consumo, las chicas son representadas bajo una apariencia infantil pero con personalidad activa, sexualizadas debido a la presentación de los elementos de la feminidad tradicional de las mujeres jóvenes, pero cuya carga erótica nace en la visión masculina de la audiencia que lo consume con activo interés en esta cultura *shōjo*.[28] Dentro del marco de la construcción de una gramática del erotismo, el modelo *lolikon* se reduce en realidad a los puros motivos visuales que relacionan simbólicamente al objeto de deseo con los recursos estéticos del *lolikon*: el uso de uniformes escolares, la apariencia tierna y vulnerable, la relación (perversa) de poderes entre el hermano mayor y la hermana menor, etc. Estos elementos si bien provienen de una cultura moderna, lanzada por la mujer joven en Japón en los años finales del siglo xx, donde se vería a la edad escolar de la mujer como sus «años libres» ante la obligación social de convertirse en amas de casa terminados los estudios,[29] tienen poca relación con el espacio político generado por el *shōjo*, salvo el uso de motivos visuales como fuente de erotismo que puede cargarse también a otros seres «inhumanos» que se cosifican y erotizan a través de la imposición visual de los modelos *lolikon*.

El recurso de infantilización también abona a la creación de un sometimiento del otro a través de la mirada, donde el ojo del espectador actúa como un agente de dominación que destruye y pervierte las nociones preconcebidas de la inocencia infantil,[30] para generar así una configuración del cuerpo hipersexuado del «infante» a través del fetiche.[31] Este recurso es uno de los más utilizados en la producción erótica de fans, normalmente utilizando personajes existentes cuya esencia se alinea con la inocencia infantil o una condición del personaje en el producto original, para volcarse sobre la hipersexualización dentro de la producción no oficial.

Habría que considerar además que la estética del *lolikon* es en realidad una perversión hipersexualizada de la estética *shōjo* tradicional nacida de la cultura gráfica de novelas y revistas para mujeres jóvenes, cuyos motivos visuales nacen con Makoto Takahashi,[32] pero ahora han sido institucionalizados en claustros de mujeres artistas

---

[28] Hinton, P. «The Cultural and the Interpretation of Japanese "Lolita Complex"», en *Style Anime. Intercultural Conunication Studies*, xxiii, n.º 2 (2014), p. 61. Disponible en https://web.uri.edu/iaics/files/Perry-R.-Hinton.pdf

[29] Allison, A. *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*. California, University of California Press, 2000, p. 14.

[30] Boyd, D. «"Nonsensical is our thing!": Queering fanservice as "Deleuzional" desire-production in Studio Trigger's Kiru ra Kiru / *Kill La Kill*», en *Queer Studies in media & popular culture* vol. 1, n.º 1, pp. 61-83 (2016).

[31] Hinton, P. *Op. cit.*, p. 53.

[32] Castellanos, A. «Mujeres mágicas de ayer y hoy: una comparativa de *Sailor Moon* con el discurso del s. xix», en *Argus-A* vol. VII, edición n.º 28 (junio de 2018), pp. 1-16. Disponible en http://www.argus-a.com.ar/publicacion/1340-mujeres-magicas-de-ayer-y-hoy-una-comparativa-de-sailor-moon-con-el-discurso-del-s-xix.html

que definen el *shōjo bunka* como una forma de generar identidad propia a través de la estética y los discursos políticos de liberación femenina. Una comparativa visual entre la identidad gráfica del *shōjo bunka* y la estética *lolikon* sexuada nos pone en evidencia la sexualización de la inocencia idílica femenina como acto de consumo de la mujer, su sexualidad y su cultura a través de una mirada masculina normativa.

La infantilización del personaje como motor del deseo y la estética *lolikon* son importantes mecanismos de producción cultural para la mirada heteronormativa masculina en el *fan service*, ya que crean un elemento gramatical que configura el cuerpo femenino como la fuente principal del consumo erótico. Incluso en su versión masculina, el *shotacon*, este recurso de infantilización sigue respondiendo ampliamente a una normativa heterosexual donde los personajes infantilizados y sexuados masculinos se configuran desde las funciones normativas del *performance* femenino vistas desde la hegemonía heterosexual.

El fetiche y exageración de los roles binarios de género

En las producciones *hentai*, los personajes satisfacen funciones normativas de los roles de género dentro de la narrativa sexual. Estas sexualidades se configuran por supuesto bajo la mirada del sexo heterosexual idealizado en donde el hombre desempeña el rol sexual activo de dominación mientras la mujer adopta el rol pasivo de sumisión. Curiosamente, en la gráfica japonesa tradicional *shunga*, la representación sexual carecía de estos tonos de dominación y la mujer realmente no era mostrada como sometida o pasiva, así como el hombre no representaba un agente físicamente dominante.[33] Es decir: el *shunga* planteaba la representación del sexo desde la mirada erótica placentera que mostrara la cotidianidad sexual para deleite por igual de hombres y mujeres.

En la estética normativa del *hentai*, las relaciones sexuales son vistas a través de una relación de dominación de un personaje sobre el otro, regularmente del hombre a la mujer, donde el placer sexual del sumiso está supeditado al propio placer del observador, quien encuentra el deleite en la sumisión del personaje y su aparente goce debido a esta dominación sexual; incluso en textos donde la mujer aparentaría tener un rol jerárquico (la hermana mayor, la figura materna, la jefa laboral, la profesora, etc.) la dominación deviene inevitable al construir los momentos sexuales. Esta gramática es común incluso en los mangas con parejas gays que inicialmente se contemplaban dentro del espectro *hentai*, al ser vistas estas sexualidades como «fuera de la norma»[34] y que serían, a una primera vista, las opciones «alternativas» a la sexualidad configura-

[33] Miller, L. *Beauty up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics*. California, University of California Press, 2006.

[34] McLelland, M. *Op. cit.*

da bajo la heteronormativa. Aquí sin embargo en la práctica cotidiana, se impone y se exageran los roles binarios de género en las relaciones sentimentales y eróticas, sean estas heterosexuales u homosexuales bajo el crisol normativo.

Este recurso propone la construcción del erotismo o el romance desde la dicotomía de tener un personaje dominante (el *seme*) y un personaje sumiso (el *uke*) que representen las visiones simplistas y normativas de lo masculino y lo femenino.[35] Este elemento se estructura a través de la politización y reducción de lo sexual a quien «penetra» y quien «es penetrado» en una relación, llevando dicha función fisiológica del cuerpo a una representación cultural del personaje que, al acentuarlo, intensifica el erotismo sexual en la relación al convertir ambas funciones en objetos de consumo.

Por supuesto, estos elementos centrales sobre los que se estructura el *fan service* erótico en el manga siguen respondiendo a una construcción de la mirada masculina heteronormativa[36] pues es esta la que sigue representando el discurso dominante, acaparando así la producción de motivos visuales eróticos como la norma a seguir. Incluso las producciones *yaoi*, si bien transgresoras de la sexualidad normativa, utilizan esta gramática, definiendo los roles protagónicos aún desde una binaria sexual normativa de las funciones femeninas y masculinas. A consecuencia de esto, han surgido otras producciones que buscan romper con la mirada masculina heteronormativa, para producir otras políticas de representación subversivas, estructurando el erotismo desde una mirada *queer*. ¿Cómo se estructuran estas narrativas visuales para mover el punto de enunciación y de vista fuera de la normativa? Es a través del uso y reestructuración de esta misma gramática con la que se logra dicho emplazamiento.

La mirada *queer*, el *fan service* subversivo en el *yaoi*

Aunque existen representaciones subversivas de la sexualidad y diferentes puntos de enunciación *queer* en la corriente principal del manga, es realmente en las producciones hechas por la audiencia, quien ahora es lector y autor a la vez, donde existe una visible proliferación de representaciones fuera de la norma.

Es importante aclarar que en Japón la producción tradicional de cómic y la producción casera del fandom (el *doujinshi*) no están tan separadas como lo estarían la producción tradicional y la que carece de licencia en nuestra estructura económica occidental: «instead of discouraging fan works such as fan fictions, fan art and fan comics, Japanese media producers depend on them to ensure a healthy and stable

[35] Hemmann, K. *Op. cit.*

[36] Kincaid, C. *Op. cit.*

economic ecosystem for their franchise property».[37] Por lo tanto, las producciones *fan made* ofrecen un valor significativo para el medio, tanto por su fuerza discursiva como por su peso económico.

Un importante sector de las producciones de *doujinshi* es la de género *yaoi*: historias románticas y/o sexuales con protagonistas hombres (BL, *Boy Love*, es el término coloquial) comúnmente tomados de otras historias existentes o con personajes originales. Este género es especialmente popular entre las mujeres[38] quienes son las principales lectoras y productoras de estas historias, generando incluso un claustro cultural conocido como *Fujoshi*. ¿En qué parte de este sistema de producción se genera la representación de la sexualidad subversiva, más allá del evidente uso de la homosexualidad masculina como excusa del relato? La respuesta recae en la forma de apropiación de estas producciones y su valor simbólico no en la sexualidad representada, sino en lo que aporta a la propia del lector. Según Alexandra Chocontá, quien haría en 2014 un estudio cualitativo sobre la relación de la voz del deseo en el manga *yaoi*:

> La juventud es para las mujeres una etapa en la que se presenta una forma particularmente represiva de la sexualidad pues [...] comienza a ser configurada a través de regulaciones morales, económicas y religiosas que se implantan en sus cuerpos y restringen el grado de autonomía que pueden poseer sobre sí mismas.[39]
>
> ¿Sería entonces el manga *yaoi* una plataforma para que las mujeres jóvenes puedan lidiar con estas configuraciones de su propia sexualidad, impuestas por la norma? Estas historias politizan la representación masculina, insertándola dentro de estas configuraciones normativas; es decir, la exploración de la propia sexualidad masculina se ve a través de la matriz que la normativa impone a la mujer y se cosifica al hombre, bajo la excusa del sentimentalismo romántico, de la misma forma que la mirada masculina lo hace con la mujer.

Con esto, se ajusta la fórmula de la sexualidad normativa y se presenta no solo una visión evidente de la homosexualidad (que por sí misma es una alienación a la norma heterocentrista), sino que además impone las mismas regulaciones sexuales sobre estos hombres desde un nuevo punto de enunciación pero siguiendo de forma irónica la norma: una pareja compuesta de la función masculina exagerada del *seme* (el hombre alto, serio, fuerte y varonil) en conjunto con la función femenina caricaturizada del *uke* (el hombre bello, sensible, vulnerable y delicado) creando una mirada *queer* dentro

---

[37] Hemmann, K. *Op. cit.*

[38] Chocontá, A. «Manga *yaoi* y *Fujoshis*: Exploración de la propia voz del deseo como alternativa al gobierno de la sexualidad juvenil», en *Universitas Humanística* n.º 79 (enero-junio de 2015), p. 226. Disponible en http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79132009010

[39] *Ibid.*, p. 216.

de la fórmula dominante, demostrando así la fragilidad de su sistema a la vez que pone en evidencia las imposiciones sexuales hechas sobre la mujer.

Según Hemmann, la producción *yaoi* por las fans mujeres del manga erótico pueden ser espacios artísticos para una importante manifestación política donde las autoras pueden deconstruir la imagen gastada de la feminidad normativa y explorar la sexualidad masculina y andrógina haciendo una crítica sobre las imposiciones hechas a la sexualidad femenina por la hegemonía. Así, el *doujinshi yaoi* es una construcción discursiva que «subvert the original text by challengin and queering phallocentrism».[40]

Estas nuevas producciones que se muestran periféricas a la gramática normativa del deleite crean entonces una mirada *queer* del placer sexual; es decir, nuevas enunciaciones del deleite que ya no dependen o responden a la configuración antes explorada de los elementos eróticos heterocentristas.

Estas producciones subversivas, si bien son más comunes en la producción hecha por fans, también existen en los mercados institucionalizados contemporáneos con el mismo valor discursivo, ya que abordan, cuestionan, discuten y desmontan las macronarrativas hegemónicas del deleite.

Magical girls: el escenario ideal para la mirada *queer* al placer

El género de las *magical girls* surge a mediados del siglo xx, como una nueva ola del *shōjo* manga donde se presentaba a la mujer desde una perspectiva fantástica como heroína, y no solo como objeto de deseo. Se considera que *Mahotsukai Sally* es el producto que originó la corriente de *magical girls* y sería casi cincuenta años después que *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi oficializaría los tropos, ya independiente del *shōjo*.[41] Como herencia del *shōjo bunka*, este nuevo género utilizaría los motivos visuales del *shōjo* para reformular un discurso de empoderamiento femenino a través de replantear la representación femenina desde el ejercicio soberano de la propia identidad sexual como analogía del poder mágico.[42]

Esta premisa de la liberación sexual femenina a través del arte en el *shōjo bunka* no es exclusiva del género de las *magical girls*. El mismo *shōjo bunka* se ha convertido con los años en un claustro cultural para la generación de contenido enfocado en la

---

[40] Hemmann, K. *Op. cit.*

[41] Castellanos, A. *Op. cit.*

[42] Russell, N. «Make-Up: The Mythic Narrative and Transformation as a Mechanism for Personal and Spiritual Growth in Magical Girls (Mahō Shōjo) Anime». [Trabajo de Máster], University of Victoria, Master of Arts, 2017. Disponible en https://dspace.library.uvic.ca/bitstream/handle/1828/8496/russell_ndonna_MA_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

representación de la feminidad contemporánea;[43] sin embargo, en las *magical girls* el discurso sobre el cuerpo se mantiene más o menos constante donde la expresión de la sexualidad femenina, como identidad o performativa, es la fuente metafórica del despertar del poder femenino, ya que es un «acto de subversión a las reglas patriarcales [...] que plantea redefinir la construcción idílica de la mujer [...] por una nueva idea en que la mujer puede alcanzar esta nueva identidad ideal a través de tomar control de su propia sexualidad»,[44] ya sea esto para generar un discurso feminista de emancipación o como crítica y deconstrucción de la idea de un supuesto empoderamiento.

Aplicaremos lo analizado anteriormente sobre la gramática del deleite erótico a productos postmodernos del género *magical girls*, específicamente a productos con un tono subversivo con discursos más transgresores. Los productos de *magical girls* que revisaremos presentan esta enunciación *queer* al placer erótico, tomando la gramática normativa con nuevos emplazamiento para configurar una mirada subversiva:

Kill La Kill de Kazuki Nakashima, para ilustrar el uso del cuerpo erotizado y la crítica a la sexualización de la mujer con un contradiscurso que reta la normativa heterosexual.

Mahō Shōjo Ore de Icchokusen Mokon, para ilustrar la deconstrucción a través de la parodia de los elementos gramaticales del deleite erótico cambiando el punto de emplazamiento en la configuración de la mirada del consumo.

Cute Earth Defense Club LOVE de Takahashi Natsuko, como parodia del género bajo la construcción del *maho shonen* (*magical boy*) donde revisaremos la *queerificación* de la performatividad masculina y el consumo del cuerpo desnudo bajo los motivos visuales impuestos al cuerpo femenino en el género tradicional.

Kill La Kill: del vestir y el nudismo

Kill La Kill es la historia de Ryuko Matoi, nueva estudiante de la academia Honnoji que busca vengar la muerte de su padre. La academia Honnoji está dominada por la presidenta del consejo estudiantil, Satsuki Kiryuin, quien gobierna de forma fascista no solo la academia, sino también la ciudad donde se encuentra. Algunos estudiantes de Honnoji portan uniformes con «fibras vivas» las cuales les dan poderes especiales que se clasifican según el rango de poder desde una hasta cuatro estrellas. Estos trajes son fabricados por el club de costura de la academia, bajo el control de Satsuki, quien determina a quién y cómo se le otorgará el poder de uno de estos poderosos

[43] Takahashi, M. «Opening the Closed World of Shojo Manga», en MacWilliams, M. W. *Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga an anime.* Routledge, 2008, pp. 114-136.

[44] Castellanos, A. *Op. cit.*

uniformes. Matoi encontrará a Senketsu, un traje mágico especial que le dará increíbles poderes para poder derrocar el fascismo de Satsuki y vengar la muerte de su padre.

Kill La Kill presenta en primera instancia uno de los tropos más comunes en el género: la transformación mágica de la mujer al momento de despertar los poderes mágicos que usará para combatir a sus enemigos. En un paralelismo a la clásica secuencia de transformación en *Sailor Moon*, Matoi adquiere poderes insuperables gracias a su unión simbiótica con Senketsu, el traje de batalla, en *Kill La Kill* «fashion literally translates to physical power [...]. It is also associated with politica power».[45] El traje de batalla de Matoi en *Kill La Kill* tiene vagas similitudes con los trajes de las chicas en *Sailor Moon* pero opera bajo una función similar: sexualizar el cuerpo femenino como metáfora del despertar sexual de la mujer que se convierte en la base discursiva para el empoderamiento femenino en el *anime* y manga.[46]

Lo que hace *Kill La Kill* es tomar el discurso tradicional donde la ropa y los artilugios mágicos son la manifestación del poder femenino y las ansiedades patriarcales ante la subversión del género dentro de la estructura de dominación,[47] pero genera una correlación entre el ejercicio del poder y la hipersexualización femenina de consumo; es decir, la adquisición del poder para el agente femenino requiere en compensación patriarcal ante esta transgresión la exposición del cuerpo como objeto de consumo para el observador, principalmente masculino y heterosexual. Con este acto, *Kill La Kill* cuestiona los productos tradicionales del género al poner en evidencia cómo el glamour del poder femenino a través de la codificación de la estética *kawaii* aún representa un sometimiento a la mirada lasciva heteronormativa donde el cuerpo de la mujer aún se configura como objeto de consumo, independientemente del rol protagónico o «empoderado» de la mujer.

Al final de la historia de *Kill La Kill*, Matoi descubre que la única forma de acceder a todo el potencial de su poder es a través de la exposición voluntaria de su cuerpo y que es justo abrazando el exhibicionismo que deviene de su transformación y también su propio cuerpo desnudo que tanto rechaza como podrá vencer a la tiranía. Este discurso se topa con la inclusión de un elemento importante que rompe la visión heteronormativa en la serie: el amor *yuri* entre Matoi y Mako.

Kill La Kill construye constantemente la sexualización del cuerpo femenino solo para arrancarlo al final a la mirada heteronormativa y emplazarla desde una perspectiva *queer* donde Mako, la contraparte amorosa de Matoi, es presentada sin sexualización ni exposición del cuerpo de consumo, sino como un agente que interrumpe y

[45] Boyd, D. *Op. cit.*, p. 64.

[46] Russell, N. *Op. cit.*

[47] Boyd, D. *Op. cit.*, p. 74.

trasgrede los momentos de deleite erótico con performatividad *queer* que: «violently undercuts the logic of heteronormativity that urges toward a conjunctive synthesis of capital (commodity) and subjectivity (otaku) in a queer context».[48] *Kill La Kill* entonces quita el centro de la mirada en la lógica normativa para presentar una nueva configuración de deseo que se antoja para consumo de otras identidades periféricas que niegan las condiciones binarias del género.

A la par de la exhibición del cuerpo de Matoi para consumo, la serie está llena de muestras de desnudo de todo tipo y en personajes de ambos sexos. Si bien Matoi funciona al principio quizá como una «carnada» para la mirada normativa para el consumo erótico, obliga a este espectador que consume desde esta enunciación política a consumir también el cuerpo masculino en constante exposición sexualizada tanto performativa como con desnudos explícitos y a la par de una castración simbólica[49] que obliga al espectador a experimentar la incomodidad de estar expuesto y ser cosificado de regreso, al forzarlo a consumir el deleite que no buscaría por sí mismo.

Mahō Shōjo Ore: *hentai* y consumo del cuerpo desde la mirada *queer*

Mahō Shōjo Ore, por su condición de parodia, aborda a través del humor los mecanismos reales que enmarcan el proceso de producción del manga, las convenciones usuales del género de *magical girls* y la gramática del *fan service*. A grandes rasgos, *Mahō Shōjo Ore* es la historia de Saki Uno, una chica que se topa con el inesperado destino de convertirse en una chica mágica en un universo donde estas son muy poco ortodoxas: su forma mágica es la de hombres musculosos con notorios atributos sexuales pero en trajes de combate que siguen dentro de la estética *kawaii* tradicional de los motivos visuales *shōjo*.

Este manga ofrece numerosas escenas de *fan service* erótico de carácter subversivo, ya que buscan alterar el punto de enunciación con el que se construye el erotismo, comúnmente heteronormativo, para generar una mirada *queer* de la sexualidad, reacomodando la gramática visual de esta. *Mahō Shōjo Ore* borra las líneas que dividen el *hentai*, el *ecchi* y el *fan service*, recurriendo a las convenciones del desnudo y la hipersexualización del cuerpo, en un catálogo amplio de «perversiones sexuales» dignas del término *hentai*.

Mahō Shōjo Ore busca la *queerificación* de la mirada del deleite al mantener aparentemente intactos todos los elementos de la gramática erótica revisados anteriormente, incluso bajo la pretensión de aplicarlos también al consumo del cuerpo femenino,

[48] *Idem.*

[49] *Idem.*

solo para cambiar el foco de esta mirada de consumo y forzar la cosificación al cuerpo masculino desde una sexualización poco convencional que mantiene los elementos de lo normativo sexual femenino, el mismo sometimiento pasivo, en un cuerpo visiblemente erotizado en el hombre.

El emplazamiento de las representaciones en una perspectiva *queer* puede notarse cuando el personaje de Saki debe enfrentarse a un monstruo poco común. Rápidamente la escena deviene en la gramática común del *hentai* como sometimiento del agente sexual por tentáculos, un motivo visual pornográfico repetitivo en la ilustración japonesa que funciona como metáfora del sometimiento sexual, «usually applied to solitary girls and women who are openly exposed to the gaze of the reader, not to men who are shielded from the reader's gaze».[50]

El autor nos muestra en la portada la fórmula normativa de *hentai* enunciado desde la mirada masculina normada, cumpliendo con la gramática visual que logra sobajar y cosificar al personaje femenino al colocarlo en posiciones hipersexuales, sometida e indefensa ante el consumo de la mirada del espectador. Dentro del volumen, el autor repite esta misma escena, siguiendo exactamente la misma gramática, pero ahora, en lugar de un personaje femenino, tenemos un personaje masculino de carácter dominante, el *seme* del *yaoi*, quien es ahora dominado y cosificado, indefenso ante el consumo de la mirada del espectador.

Es aquí donde el autor obliga al lector a adoptar una postura *queer* desde su condición de espectador, forzando esta mirada política en él sin importar sus condiciones personales. Al construir el mismo mito de la escena, emulando los elementos de la representación tradicional, el autor logra forzar al consumidor a ver desde la perspectiva *queer* toda la construcción del erotismo visual: se sigue dominando y poseyendo al personaje, quien sigue en un atuendo a lo *lolikon* y que se presenta todavía en posturas sexuales sugestivas, pero ahora la imagen no es una mujer atractiva, sino un hombre sexualmente acentuado y cuya performatividad de género se alinea con lo masculino heteronormado: la caricatura del hombre heterosexual idealizado que define la mirada normativa.

Esta representación, tan política como erótica, es una metáfora de la misma dominación, de forma que las páginas son el equivalente a los tentáculos que aprisionan y obligan al espectador a mirar de una manera en que usualmente no lo hace, y a consumir ahora a quien siempre ha sido el consumidor, como si el autor intentara invertir los papeles y convertir al dominante en dominado, forzando este punto de enunciación como afirmación política contra la matriz binaria del sexo que, al politizarse, plantea definir el género y la sexualidad bajo esa misma estructura determinista. Aun así, al hacer una revisión histórica de la gráfica erótica japonesa, el uso de estas

[50] Hemmann, K. *Op. cit.*

ataduras y sometimiento existen desde los *shunga* tradicionales, aunque sin el verdadero discurso de sometimiento femenino. Por el contrario, el sentido discursivo era el de generar parodias de la sexualidad cotidiana y los deseos perversos (*hentai* en el sentido más literal) del espectador.

Mahō Shōjo Ore es una denuncia de la sobreexplotación del cuerpo femenino ante la mirada erótica de consumo y una deconstrucción que pone en evidencia los elementos gramaticales de los que hemos hablado anteriormente, pero aplicados solo al cuerpo de la mujer para deleite de la mirada heteronormativa. Así, *Ore* obliga al espectador a experimentar una mirada erótica desde una enunciación diferente, que excita tanto como perturba, ya que diseña las nuevas directrices de la mirada *queer* dentro del consumo erótico.

Cute Earth Defense Club Love: la performatividad masculina periférica

La construcción de la mirada *queer* en el *anime* puede recurrir a otras formas de *fan service* quizá menos sexualizadas pero aún con una carga de erotismo que alcance a politizar el cuerpo con la mirada, buscando un discurso que desafíe la mirada normada, donde lejos de explorar la sexualidad explícita del *hentai*, se presentan nuevas formas de entender la masculinidad performativa y de mirar el cuerpo masculino.

CHEDCL es una parodia del género de *magical girls* donde los héroes son hombres, y que hace una caricatura de las secuencias mágicas de transformación, tropo común en el género de *magical girls,* comúnmente una metáfora del despertar sexual de la mujer joven en desarrollo.[51] *CHEDCL* exhibe de forma irónica el cuerpo masculino desnudo para deleite del espectador, pero insertándolo en la estética feminizada y *kawaii* que es normalmente impuesta sobre las chicas en el género para hablar también de una erotización de la figura del hombre, mostrando sin embargo una performatividad *queer* que se contrapone al actuar usualmente heteronormado de la mayoría de los protagonistas del relato.

CHEDCL intenta mostrar una mirada *queer* no solo en la politización de la mirada erótica del cuerpo masculino, sino también en la presentación de diferentes formas de masculinidad fuera de lo que Butler llamaría «la lógica del binarismo de género». *CHEDCL* pone en evidencia no solo el espectro plural de performatividades masculinas en un nivel subversivo evidente, sino también los roles estereotípicos que se han impuesto a los personajes femeninos a lo largo de la historia cultural del Japón postmoderno (o, nuevamente en términos de Butler, la «normativa del imperialismo heterosexual masculino»).

[51] Castellanos, A. *Op. cit.*, p. 10.

CHEDCL invierte activamente las reglas de la representación binaria del género y su uso como fetiche. Este *anime* expande las reglas del género *magical girls* y su metáfora mágica como una forma de poder subversivo a la hegemonía falocentrista y la aplica a los hombres cuya performatividad no está, precisamente, dentro del espectro normativo de la masculinidad. Entonces, para los chicos mágicos del relato, la transformación mágica es también una forma de trasgredir las reglas sociales que configuran el cuerpo masculino a través de las estructuras de poder mencionadas por Foucault, en un discurso aplicable a la erotización tradicional que opera bajo la mirada normativa: el desnudo del cuerpo masculino puede ser más que un elemento de comedia o una muletilla fragmentada para completar el acto sexual donde se explota lo femenino, sino que puede ser también objeto de consumo en sí mismo, dentro de la producción erótica para miradas periféricas.

Conclusiones

El término *hentai* se relaciona lingüísticamente con el término *queer* ya que su connotación en ambos idiomas sería similar; sin embargo, mientras en Occidente el término *queer* es más bien transgresor y ofensivo, el término *hentai* en Japón es más bien descriptivo.[52] No es sorpresa entonces que la producción *hentai* sea una plataforma fértil para la representación de perspectivas *queer* que aborden performatividades subversivas. Elementos visuales como el *fan service*, si bien pueden parecernos descarados por su uso en la producción económica del medio, se han vuelto motivos visuales ya normalizados en la gramática del cómic japonés que pueden usarse como bloques en la construcción del humor y el discurso, más allá de su pura naturaleza económica.

Las representaciones *queer* contemporáneas, tanto en la producción tradicional como *fan made*, son esenciales para contribuir a un espectro cultural más amplio en cuanto a representaciones políticas dentro de la novela gráfica y animación, apelando a la naturaleza plural del lector, entendido como colectivo, quien exige cada vez más intensamente estas representaciones en sus productos de consumo. Así los autores de estos productos subversivos utilizan la gramática que estructura el deseo y la producción erótica en el manga para denunciar la naturaleza heteronormativa del grueso de las producciones eróticas, tanto las hechas por fans como las institucionalizadas, y crean así nuevos discursos que se recarguen en la representación plural del cuerpo y las relaciones eróticas entre el espectador y el contenido de los productos culturales.

[52] McLelland, M. *Op. cit.*, p. 2.

Bibliografía

Allison, A. *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*. California, University of California Press, 2000.

Bogarín, M. J. «El sustrato teórico del fenómeno otaku», en *Revista Observaciones Filosóficas*, n.º 6 (2008). Disponible en https://www.observacionesfilosoficas.net/elsustratoteorico.html

—«Kawaii y la cosificación de la mujer en el manga-anime», en *Escaner cultural* (1 de febrero de 2009). Disponible en http://revista.escaner.cl/node/1157

Boyd, D. «"Nonsensical is our thing!": Queering fanservice as "Deleuzional" desire-production in Studio Trigger's Kiru ra Kiru / *Kill La Kill*», en *Queer Studies in media & popular culture* vol. 1, n.º 1, pp. 61-83 (2016).

Butler, J. Lenguaje, poder e identidad. Madrid, Síntesis, 2009.

Castellanos, A. «Mujeres mágicas de ayer y hoy: una comparativa de *Sailor Moon* con el discurso del s. xix», en *Argus-A* vol. VII, edición n.º 28 (junio de 2018), pp. 1-16. Disponible en http://www.argus-a.com.ar/publicacion/1340-mujeres-magicas-de-ayer-y-hoy-una-comparativa-de-sailor-moon-con-el-discurso-del-s-xix.html

Chocontá, A. «Manga yaoi y Fujoshis: Exploración de la propia voz del deseo como alternativa al gobierno de la sexualidad juvenil», en *Universitas Humanística* n.º 79 (enero-junio de 2015), pp. 211-229. Disponible en http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79132009010

Claretie, J. *L'Art Francaise*, en *L'art et les Artist Francais*, Ed. BilboBazaar (1872).

Deuce, M. y Jenkins, H. «Editorial. Convergence Culture», en *The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 14 (1) (2008), pp. 5-12. Disponible en https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856507084415

Douglass, J., Huber, W. y Manovich, L. «Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages», en *Image & Narrative* vol. 12, n.º 1 (2011). Disponible en http://manovich.net/index.php/projects/understanding-scanlation

Frédéric, L. *Japan Encyclopedia*. Harvard University Press, 2005.

Hemmann, K. «Queering the media mix: The female gaze in Japanese fan comics», en *Transformative Works and Cultures*, n.º 20 (2015). Disponible en https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/628/540?inline=1

Hills, M. «Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures», (2002). Disponible en https://pdfs.semanticscholar.org/d62f/f6eb6025b29ab22dddf60ee0bfbf5bea2bda.pdf?_ga=2.38970211.1583092000.1572795111-98359923.1572795111

Hinton, P. «The Cultural and the Interpretation of Japanese "Lolita Complex"», en *Style Anime. Intercultural Conunication Studies*, xxiii, n.º 2 (2014), pp. 54-68. Disponible en https://web.uri.edu/iaics/files/Perry-R.-Hinton.pdf

Jones, S. (ed.). *Imaging/Reading Eros. Proceeding for the conference. Sexuality and Edo Culture 1750-1850*. Bloomington, Indiana University, 1995.

Kincaid, C. «Undressing anime fan service», en *Japan Powered* (1 de diciembre de 2008). Disponible en https://www.japanpowered.com/anime-articles/undressing-anime-fan-service

McLelland, M. «A Short History of 'Hentai'», en *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context* n.º 12 (enero de 2006). Disponible en http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html

Miller, L. *Beauty up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics*. California, University of California Press, 2006.

Russell, N. «Make-Up: The Mythic Narrative and Transformation as a Mechanism for Personal and Spiritual Growth in Magical Girls (Mahō Shōjo) Anime». [Trabajo de Máster], University of Victoria, Master of Arts, 2017. Disponible en https://dspace.library.uvic.ca/bitstream/handle/1828/8496/russell_ndonna_MA_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Takahashi, M. «Opening the Closed World of Shojo Manga», en MacWilliams, M. W. *Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga an anime*. Routledge, 2008, pp. 114-136.

CuCoEnsayo

Lo individual y lo social en el Joker de *Batman: el caballero de la venganza*

Individual and social in the Joker of Batman: Knight of Vengeance

Meritxell Plana Alsina

Universitat de Barcelona

Graduada en Estudios Literarios por la Universitat de Barcelona donde cursa el Máster oficial en Creación y Representación de Identidades Culturales (CRIC) con un trabajo final sobre la representación de la mujer en los cómics de superhéroes. Al mismo tiempo, cursa un grado en Psicología en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Colaboradora en la revista *Caràcters* (UV) y en el blog *Peliomanta*. Ponente en el simposio Gender and the graphic novel con la comunicación «La (de)construcción de Laurie: la androginia y la mirada del otro en *Watchmen* de Alan Moore».

Fecha de recepción: 15 de septiembre de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 19 de noviembre de 2019

Resumen

La separación entre *Batman: el caballero de la venganza* y la tradición de personajes como Batman o Joker es abismal. Para analizar dicha obra es esencial comparar la versión tradicional con la de este cómic y así proseguir con el estudio intrínseco de esta última versión. Lo más complejo de la obra es la propia creación del personaje de Joker en un laberíntico entramado de construcción social y política que llevan a una madre cariñosa a convertirse en un/a criminal con todas las implicaciones inherentes a la trama.

Palabras clave: Batman, construcción social, Joker, locura, maternidad

Abstract

The distance between *Batman: Knight of Vengeance* and the traditional version of Batman and Joker is abysmal. In order to analyze this comic is essential compare it with the traditional version of the characters. Then it's possible to study *Batman: Knight of Vengeance* intrinsically. But the most complex part of this comic is the creation of Joker character in a labyrinthine lattice of social and political construction that transforms a devoted mother to a criminal and all the implications inherent in the plot.

Key Words: Batman, Joker, social construction, madness, maternity

Cita bibliográfica

Plana Alsina, M. « Lo individual y lo social en el Joker de *Batman el caballero de la venganza*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 80-98.

Introducción

Joker es uno de los villanos más habituales en los cómics de Batman, e incluso en las películas ha tenido una repercusión de suma importancia. Nos encontramos con Heath Ledger, Jack Nicholson, Jared Leto y Joaquin Phoenix encarnando al payaso de Gotham. Pero lo esencial aquí no es el peso específico de todos estos hombres encarnando al demente más notable del mundo de la viñeta, más bien lo contrario. ¿Cuántas veces Joker ha sido encarnado por una mujer? Solo una. Nos referimos al cómic *El caballero de la venganza*, derivado del evento *Flashpoint*, donde la figura del Guasón está encarnada por Martha Wayne.[1]

Antes de empezar el análisis de este personaje, hay que comprender el conflicto general entre Batman y Joker y ponerlo en relación con las divergencias presentes en *El caballero de la venganza*. La historia del caballero de la cruzada nace en los años cuarenta, y desde entonces se han podido ver muchas versiones del personaje; de la misma manera que han aparecido diferentes versiones del payaso de Gotham. Son muchas las discrepancias que han ido surgiendo, pero las esenciales aquí tienen su origen en el citado *Flashpoint* y el cambio en la historia familiar de los Wayne. Estos dos elementos comportan un cambio sustancial: los protagonistas de este cómic son Batman y Joker, pero las personas que hay debajo de la máscara no son las prototípicas.

Batman está encarnado por Thomas, en lugar de Bruce Wayne. No es un héroe; es un caballero de la venganza que no busca la heroicidad —de hecho, sus intenciones y motivaciones disienten abruptamente de las clásicas—. Es un hombre que ha perdido a su hijo y cuya motivación será únicamente vengar dicha muerte. El caso de Thomas en este cómic merece un estudio aparte, pero, como mínimo, es de justicia remarcar las implicaciones que la muerte de su hijo despiertan en su voluntad, en sus intenciones y en sus motivaciones. En una relación intrínseca nos encontramos frente a Joker, que no es un criminal demente pseudomafioso: es una representación del trauma que muestra de forma contundente las idiosincrasias que separan el Joker paradigmático del de este cómic donde, al fin y al cabo, hay un rostro perfectamente conocido escondido bajo la máscara. Martha Wayne encarna al personaje y, aunque la mujer

[1] Si bien no hay duda respecto a la identidad sexual de Martha Wayne, la lengua castellana presenta un problema abierto en el momento de transcribir el nombre del personaje-máscara. Hemos optado por mantener el masculino (El Joker) para no manifestar de manera abrupta y enfática el cambio de género frente a la tradición. Al mismo tiempo, en inglés se refieren al personaje como «The Joker», obviando las marcas de género y acentuando así su andrógina, que rompe con la feminidad. No hemos encontrado una opción igualmente válida en castellano; por eso, escribimos esta aclaración.

desaparece para dar lugar al criminal, este giro de guion despierta unas implicaciones *políticas* innegables. La figura femenina es omnipresente al mismo tiempo que lo es la implicación social de dicha transformación.

Por eso, es fundamental comprender a Batman y Joker desde la confrontación entre colectivo e individualidad, lucha que evidencia las implicaciones ideológicas en la creación de los personajes. Así pues, se debe analizar la *máscara* de Batman y de su actuación en dialéctica con las implicaciones del comportamiento del personaje original y sus, hasta ahora, pequeñas variantes; lo mismo con Joker y las connotaciones de la creación del mítico villano en este cómic en concreto. Ambos personajes son realmente novedosos e interesantes, pero no se puede abarcar todo, por ese motivo prestaremos especial atención a la construcción novedosa que dicha versión presenta de Joker sin obviar implicaciones esenciales de Batman.

Partiendo de las mutaciones acontecidas, es esencial interpretar la locura como elemento de realidad y de construcción de una máscara que rompe con la feminidad, para explicar cómo el Joker de este cómic, más que un villano cualquiera como podría haber sido en el pasado, se ha convertido en una deconstrucción de unos ideales arcaicos que actualmente están desfasados pero que la sociedad concibe como locura. Y todo esto sin obviar un elemento esencial: la transformación de Martha Wayne en criminal *enmascarada* nace y muere en *El caballero de la venganza*.

El interés que suscita esta investigación parte precisamente del análisis de personajes que rompen con la estereotipación presente en la mayoría de las obras del género, para comprender las innovaciones sociales y culturales que el cómic está extrayendo de nuestra propia sociedad y estudiar sus representaciones. Por consiguiente, ese Joker no es solo la relectura de un personaje que incluso se podría considerar arcaico, sino un/a protagonista que va resurgiendo con una visión nueva y que tiene unas reificaciones mucho más cercanas a nuestra realidad —de la forma más cruel posible—. Por ello, hemos examinado a fondo la obra trazando una relación entre texto e imagen, y manteniendo siempre abierta una perspectiva ideológica.

La lucha de Gotham o las diversas formas de superar el trauma

El conflicto común entre Batman y Joker

Hay que poner de relieve, en primera instancia, la intrínseca distancia que separa la representación presente en este cómic, *El caballero de la venganza*, del común imaginario del conflicto entre Batman y Joker.

Si hablamos de la representación prototípica del conflicto, nos encontramos con una dicotomía más o menos marcada entre el bien y el mal. En la mayoría de los cómics,

Batman es concebido como un héroe aceptado socialmente que trabaja con la policía para atrapar a criminales violentos como el Joker. Trabaja con James Gordon para erradicar el mal: como sujeto individual se mueve en el anonimato para actuar por encima de la sociedad y de la policía, pero participa de la colectividad, pues actúa para ayudarlos. Representa el ideal del *bueno*, está apartado de la civilización, pero intenta protegerla. A pesar de esta separación, Bruce Wayne —la identidad civil del caballero de la cruzada— mantiene una vida activa al mismo tiempo que lucha de forma imparable contra los villanos. Podría hacerlo de forma descubierta, pero le domina una necesidad imperante de ser el auténtico héroe: no puede existir Bruce Wayne sin Batman. Bruce se convierte en Batman porque ve morir a sus padres en plena calle y por eso representará el miedo de los que dan miedo. Es el que acecha en la oscuridad para atormentar a los delincuentes: nunca los mata, pero si les golpea y prácticamente los tortura para salvar a la ciudad de los criminales. Bruce es el heredero de una rica familia, por eso puede permitirse una vida de lujos y privilegios que usa para ser Batman. Hay que tener en cuenta que hay una dinámica totalmente individualista en el Cruzado: actúa para ayudar a la sociedad, pero lo hace también por él mismo. Bruce Wayne tiene una necesidad patológica que le lleva a enfundarse un traje y combatir el crimen de forma clandestina. Podría ayudar económicamente a la policía, pero no: tiene que ser él mismo el que *salve* al mundo.

Por el otro lado nos encontramos con Joker, que en las primeras representaciones se muestra como un villano arquetípico. De hecho, tiene muchos orígenes y todos ellos son inciertos. La versión más conocida hace referencia al hombre que robaba para dar de comer a los suyos —Capucha Roja—[2] y cayó en un pozo de productos químicos, convirtiéndose en el malo por antonomasia: el pelo verde, la piel pálida y la locura criminal. Pero Joker no tiene una doble faceta, como tienen la mayoría de los personajes heroicos o villanos: simplemente es Joker. No hay un hombre detrás de la máscara: él es el criminal, un personaje aislado de la colectividad que intenta destruirla. Y no solo eso, en muchas ocasiones, ya lo veremos, quiere convencer a Batman de que forman parte de la misma locura.

La confrontación entre Batman y Joker tiene implicaciones individuales y al mismo tiempo colectivas: Joker es comúnmente concebido como un rey de crimen, en algunos cómics incluso un capo de la mafia, y viene a ser un ideal de colectividad entre los mafiosos y criminales. Pero es una colectividad que debe verse con matices; es un

[2] Es un criminal que aparece en los cómics de Batman cuya identidad es un incógnito y desapareció tras conseguir un gran botín. En uno de los cómics más famosos del cruzado de la capa, *El hombre tras la Capucha roja*, se descubre que dicho malhechor misterioso se sumergió en un estanque de productos químicos y resurgió convertido en Joker, con sus característicos rasgos físicos y el nombre adoptado del naipe. Tal historia se retoma como hilo argumental en *Batman: la broma asesina*, con modificaciones argumentales, como que era un padre de familia que robaba para dar se comer a sus hijos, que lo manipulaban y que acabó cayendo por error en el estanque que lo convertiría en un criminal demente.

conjunto que está fuera de la sociedad, está marginado y cerrado. Esta hipóstasis de la criminalidad se disuelve cuando tiene que luchar contra Batman, puesto que se trata de dos individuos que se enfrentan por encima de todo. Claro que tienen una representación concreta y propia: Joker considera que el lugar de Batman está en Arkham,[3] con ellos, y por eso intenta convencerlo de que se está engañando a él mismo intentando salvar a los demás, que debe unirse a esta entelequia que es el colectivo de criminales. Batman, por su parte, se esfuerza para mantenerse de parte de la colectividad mayoritaria, pero incluso él duda de su pertenencia al *lado bueno*. La vinculación con el Joker es inevitable: tienen motivaciones diferentes, voluntades diferentes, pero siempre acaban hiriendo a otras personas, y acaban destruyendo de igual manera la ciudad de Gotham.

El conflicto en El caballero de la venganza

Si analizamos ahora la presencia de estos dos personajes en *El caballero de la venganza* vemos que hay muchas variaciones. Para empezar, el imaginario que hay detrás varía de forma drástica. El Batman de este cómic no es Bruce Wayne, sino que es su padre, Thomas. Para entender esto, nos tenemos que remontar a la historia de los Wayne[4] y el evento de DC conocido como *Flashpoint*.[5] Una vez entendidos estos dos fenómenos, comprendemos que Bruce Wayne no puede ser Batman porque muere en el atraco; así pues, será su padre el que se convierta en el cruzado de la capa. Pero no adopta la visión de salvar la ciudad de la familia, como hacía Bruce, sino que se lo toma como una lucha personal para vengarse. Primero mata al asesino de su hijo y luego prosigue con una masacre de asesinos. Ya no hay una relación entre individuo y colectividad, sino que se separa totalmente de los mortales para llegar a ser el murciélago vengador. Vamos a repetirnos: Thomas merecería un trabajo propio para analizar todos los detalles de su construcción como Batman, pero no podemos no hacer referencia a esta pérdida que le construye como justiciero al mismo tiempo que destruye su doble representación social.

---

[3] Lo hace en *Asilo Arkham* de Morrison y McKean. Arkham, por cierto, es el mundo de la locura.

[4] La historia de los Wayne, representada de forma amplia en muchos cómics o incluso en las películas, nos cuenta que Bruce se convirtió en Batman porque de pequeño perdió a sus padres en un atraco, y a raíz de este accidente y de la caída en un pozo que se convirtió en fobia a los murciélagos, creó su doble identidad. La pérdida de sus progenitores a mano de la fuerte delincuencia de la ciudad —que la pareja quería erradicar— despertó en el joven Bruce una necesidad casi patológica de convertirse en el ser que limpiara las calles de criminales, y que mejor que adoptar su propio miedo para convertirse en el miedo de los que dan miedo. Aquí se presenta una versión muy reducida de la historia de Bruce —además, a lo largo de los años se ha descubierto que hubo elementos políticos detrás del asesinato de los Wayne, pero partiremos de este pequeño resumen para construir nuestra narración, puesto que no es necesario saber más.

[5] Flashpoint es el fenómeno que creó el personaje de Flash al volver al pasado para salvar a su madre, asesinada por otro velocista. Al cambiar el pasado creó una especie de efecto mariposa al revés, modificando el trascurso de la historia. El elemento innovador que nos interesa es el siguiente: los que mueren en el atraco de los Wayne no son los padres, sino Bruce. Así pues, la historia del personaje de Batman da una vuelta de forma radical.

La pérdida de la familia —no solo se trata de la muerte de su hijo, sino que también ha perdido a su mujer que primero entra en depresión y finalmente se acaba convirtiendo en Joker— le llevan a la desesperación: no ha cumplido el rol social de protector, ha fallado en su misión de ser padre y ser marido. Eso —o, como mínimo, *sobre todo* eso— le lleva a la locura —una locura que comparte en cierta medida con Joker—, a la capa y a la violencia incontrolada contra todos los delincuentes de la ciudad. El Batman de Thomas se construye a través de la pérdida y de la necesidad de recuperar aquello perdido: no puede recuperar a su hijo, así que recupera el miedo de este —los murciélagos— y se convierte en aquellos que aterraron y mataron a su pequeño. No puede ser un padre, pero será un vengador. Otro elemento esencial en la construcción de Thomas Wayne como Batman proviene de la dualidad de su *máscara*: Se enmascara para convertirse en el Murciélago y conseguir así todo aquello que se ha propuesto, es decir, acabar con el crimen en la ciudad y matar a todos aquellos que propiciaron la muerte de su hijo. Pero ¿es la única máscara que viste? A lo largo de la historia de Batman se ha teorizado mucho sobre la posibilidad de que la máscara real del personaje se encuentre realmente en el hombre y no en el murciélago. En este Batman en concreto, sin duda, nos encontramos ante un Thomas que viste la máscara de padre, de hombre, de ciudadano modelo. Pero en realidad ya no queda nada de esta persona, el Thomas *bueno* muere con su hijo y lo único que queda tras el atraco es una máscara vacía que solo se completa cuando se viste de murciélago y acecha las calles de la ciudad en busca de criminales a los que castigar. En la película de *El caballero oscuro: La leyenda renace*,[6] Nolan ya plantea esta idea de un hombre que en realidad viste la máscara del ciudadano, cuando su verdadero rostro es el que acecha en la oscuridad. Cuando el Batman de Nolan se quita la máscara se convierte en una cáscara vacía, que no vuelve a estar completa hasta recuperar la identidad del murciélago. En el caso del Batman de Thomas, no podemos ver el abandono de la máscara para comprender este vacío, pero tras la pérdida de rol familiar asignado socialmente, comprendemos que la identidad que queda en Thomas no es más que el de la venganza, es decir, el de Batman. Posteriormente hablaremos de la máscara en el Joker de Martha Wayne, pero ya podemos adelantar que ambos presentan una máscara simbólica que proviene de esta pérdida y que sin duda radica en lo social. Pero las máscaras que deciden vestir son sustancialmente diferentes.

La representación del Joker es, si cabe, más compleja, porque no se trata de un modelo tópico de villano con pasado ambiguo, sino que nos encontramos ante la creación de un personaje destrozado por la sociedad y por el duelo. El *monstruo* —que no es tal— de este cómic es Martha Wayne, que tras la muerte de su hijo y las imposiciones sociales y familiares pierde la cabeza y se convierte en Joker. Pero no es algo tan sencillo: iremos viendo poco a poco todas las implicaciones de su locura de realidad y de su creación como personaje.

---

[6] Nolan, C. *El caballero oscuro: La leyenda renace* [film]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido, Warner Bros / Legendary Pictures, 2012. Guion de Christopher Nolan y Jonathan Nolan.

Hacia una lectura individualista de *Batman: el caballero de la venganza*

¿Quién es el caballero de la venganza? La representación de la voz individual opuesta a la colectiva

Nos encontramos con una representación de Batman dispar a la habitual. No es Bruce, sino Thomas Wayne; no es un salvador sino un torturador y un asesino de asesinos y criminales. No pretende salvar la ciudad, sino que se encuentra en un estado de venganza constante y progresiva por la muerte de su hijo. Su primera víctima es el asesino de su hijo, pero seguirá *limpiando* la ciudad. Es una forma autoimpuesta de duelo, una cruzada personal. Lo hemos visto antes: es la forma que tiene de redefinirse dentro de un juego de roles. Dado que ya no puede ser padre —ni marido— se creará un nuevo imaginario en el que, idílicamente, salva a la ciudad del crimen, aunque lo haga matando. Si alguien hubiese erradicado el mal de la ciudad, su hijo estaría vivo, su mujer no sería una criminal demente y él no se vería obligado a cumplir una misión como la que se ha impuesto. Si la función del Batman de Thomas es la de erradicar el mal es porque no ha podido ser aquello que socialmente se le exigía, es decir, un padre y un marido salvador: entonces, su condición se modificará y se transformará en Batman como vengador y justiciero. Se vestirá la máscara de hombre durante el día y, durante el amparo de la noche, será aquello en lo que se ha convertido: el murciélago vengador.

Así pues, no lo podemos llamar héroe: es un justiciero en una lucha individual, y la sociedad no lo acepta. Tampoco pretende ser de otra manera: tiene una posición radical y opuesta a la colectividad; causa destrucción y dolor a su paso. Batman, comúnmente, es visto como un héroe oscuro, pero un héroe, al fin y al cabo. En este cómic, por el contrario, la gente le tiene miedo: cualquiera puede ser víctima del Murciélago, puesto que en Gotham todo el mundo ha cometido crímenes. Y eso es precisamente lo que quiere: él ya no puede ser aquello que la sociedad le imponía que fuera, es decir, un padre bondadoso y un marido cariñoso, así que tras la pérdida de su hijo y de todos los ideales que se había formado alrededor de su familia se convertirá en el terror de los criminales que le han quitado a su familia y en alguien malvado a ojos de la sociedad, puesto que no cumple el rol asignado. Sin embargo, la construcción de este personaje es mucho más compleja y aquí solo estamos dando pinceladas porque un análisis más específico nos obligaría a desviar la mirada de nuestro tema central.

¿Quién es el Joker? ¿Cuál es su motivación? La individualidad hecha trauma

Hay una serie de peculiaridades que caracterizan la mayoría de las representaciones del Joker, y una de las más importantes es la inexistencia de la doble cara del personaje. El Joker, en todo su imaginario, borra la representación de la persona que fue antes de su creación —si es que se conoce—. ¿Recordáis cuando hablábamos de la máscara

de Batman? El Joker, en todas sus versiones, va un paso más lejos y desdibuja la imagen que había antes de la creación del *monstruo*. En el caso de Batman el hombre es una máscara, en el caso del Joker, esta representación es directamente eliminada.

Pero la locura del personaje no debe tomarse a la ligera, porque está lo suficientemente cuerdo como para ver, a su vez, la locura del mundo. Todas sus representaciones muestran «varias facetas del ser humano, [porque] no es un monstruo sino un ser muy humano, peligrosamente humano».[7] Comprendemos que detrás de su máscara, siempre hay un rostro tremendamente humano, lleno de las cicatrices, el dolor y la rabia que caracterizan al personaje,[8] que dan forma a Martha como madre que ha perdido a su hijo y con él la cabeza —algo parecido, aunque en distintos términos, podríamos decir que le ocurre a Thomas.

El Joker que aparece en *El caballero de la venganza* no es un criminal que enloquece: es una madre a la que han impedido vivir el duelo y que acaba por *perder la cabeza*. Ponemos esta expresión en cursiva porque, tal y como veremos en el siguiente apartado, esta lógica deformada no es una pérdida de consciencia, sino más bien la adquisición de la capacidad de discernir el auténtico rostro del mundo. Martha, física y emocionalmente, es un personaje lleno de cicatrices, tal como dice Navarro, y eso la hace peligrosa en muchos aspectos.[9]

A pesar de la similitud clara en la *locura de realidad*, hay varias diferencias entre el Joker tradicional y el de Martha Wayne. En primer lugar, este último deja claro quién era antes de ser el Bufón: no puede ser las dos cosas a la vez, pero existe un claro referente. El Joker ya no es Martha, no cohabitan —como sí hace Thomas— pero sabemos quién es. Y, en segundo lugar, la transformación de Martha no es producto de un elemento externo, como puede ser un producto químico, sino que se deriva de una imposición patriarcal y social. Sí, ella se convierte en el personaje por el homicidio de su hijo, pero también por la prohibición social —y de su marido— de vivir un duelo autorregulado por tal pérdida. Su marido llega a decirle: «Han pasado meses, Martha. […] Ha muerto, tienes que aceptarlo. Yo también le añoro… Y añoro tu sonrisa».[10] Así, le impone la urgencia de recuperarse —y recuperar la sonrisa, que llegará a ser el símbolo del Joker—. Martha es una construcción colectiva que se vuelve radicalmente individual. La motivación que conlleva la transformación es totalmente distinta a la del Joker canónico. Como madre y como portadora de pérdida, debe desaparecer para que desaparezca la presión social; así aparece el Joker, aquel capaz de hacer todo

---

[7] Navarro Páez, J. *¿Quieres saber cómo me hice estas cicatrices? Análisis autobiográfico del Joker* [Trabajo de Grado]. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2014, p. 97. Disponible en https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/14775

[8] *Ibid.*, p.98.

[9] *Idem.*

[10] Azzarello B. y Risso, E. *El caballero de la venganza.* Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

lo que ella es incapaz de hacer: retar a la sociedad, llevar la contraria a Batman —su marido—, incluso conspirar para matar niños. Y este es un acto revelador: la sociedad corrupta de Gotham le quita a su hijo mientras ella es Martha, así que, tras convertirse en Joker, corta el cuello a Gordon[11] y monta una representación teatral que culminará con Batman matando a un niño inocente. Aquí se hace presente la demencia del mundo que la caracteriza: todos están corruptos, todos pueden matar a niños.

Su apariencia física también se modifica, asemejándose a representaciones anteriores del Joker en algunos puntos, pero separándose de forma radical de la feminidad que ella encarnaba: lleva ropa socialmente concebida para hombre, usa el maquillaje para remarcar su ruptura con el binarismo y su neurodivergencia en lugar de su feminidad e incluso se usa el neutro para hablar de ella cuando es el Joker.

La individualidad como encarnación de la ruptura con la normatividad está muy presente en nuestros días. Puede verse reflejada en canciones como «Bad guy» de Billie Eilish, donde se muestra la deformación de la feminidad heteronormativa muy parecida a la que muestra el Joker de Martha Wayne. El alejamiento de la normatividad y la carga de la represión aparece también en otras versiones del Joker que se han llevado al cine: como el de Heath Ledger (*El retorno del caballero oscuro*) o el de Joaquin Phoenix (*Joker*).

Diferentes voces individuales y diferentes oposiciones entre individuo y colectivo

Los protagonistas de nuestra obra divergen de forma marcada de la representación clásica; y esta distinción tiene un marcado origen en ambos. Si, por un lado, Thomas se convierte en un Batman que mata y busca venganza por la pérdida y Martha en una madre enloquecida y asesina, por el otro, la alteración cronológica lleva a que se desdibuje la frontera entre el bien y el mal. Los que deberían estar vivos están muertos y viceversa. El joven Bruce muere y ellos viven, y todo lo que hagan *a posteriori* será, en realidad, un cúmulo de errores que los lleva a asumir su naturaleza de monstruos.

Y de esa manera se produce la división radical entre el individuo y la colectividad. Batman no está socialmente bien visto y no quiere estarlo: solo quiere venganza. ¿Para qué querría la aceptación de una sociedad que ha permitido que su hijo muera, de una sociedad que permite la existencia de criminales de tal calibre? Y la venganza suprema la alcanza al final de la obra, sacrificándolo todo para volver a cambiar la

[11] Este hecho es esencial puesto que James Gordon, a lo largo de todo el trayecto que han vivido los cómics de Batman, representa la bondad: es aquel que lucha por limpiar de corrupción a la policía y que se desvive por acabar con el crimen en Gotham. Que él muera degollado por la locura de Joker —que es la del mundo— es irónico al mismo tiempo que ilustrativo, si hablamos de la locura de realidad.

línea temporal consiguiendo así que su hijo se salve y ellos mueran. Aquí hay una primacía absoluta de la voluntad individual: no tiene en cuenta a los demás, no sabe qué pasará con toda esa gente si cambia la historia, y no le importa. Ya no es un héroe, ni pretende serlo. La voluntad absoluta al final de la obra, por parte de los dos protagonistas, es clara: volver a ser padres, recuperar el rol perdido, la esencia que perdieron al dejar de ser padres —con las implicaciones de género inertes en dichas categorías— para convertirse en seres que han enterrado a su hijo y cuya única opción es oponerse a la sociedad que los ha creado como monstruos y devenir criminales.

El personaje de Martha Wayne como Joker podría ser calificado de todavía más complejo, si cabe, porque tiene unas implicaciones de género que no habían aparecido nunca relacionadas con el payaso de Gotham. Este personaje debe ser entendido en términos teóricos para comprender la voluntad individual y la vinculación con la sociedad que hay detrás del único Joker que se ha representado como «mujer». Enmarcamos el género entre comillas, puesto que, en realidad, hay una omisión voluntaria de este. De la misma manera que hay una prominente feminidad relacionada con Martha Wayne como madre, que se puede ver en la imagen y en la exaltación de los elementos propios de la feminidad a partir del dolor, se obvian de forma magistral sus elementos genéricos cuando es el Joker. Algo parecido podemos ver con Thomas: en su representación como padre está caracterizado por un rol muy marcado, un hombre de negocios y un padre de familia, mientras que en su asunción del rol de murciélago es amparado únicamente por el negro del traje, que sería una referencia al luto, y el rojo del símbolo, que sin duda se refiere a la sangre de los criminales caídos. Ya no es un hombre de negocios y padre de familia: ha perdido este imaginario para ser solo Batman.

Si volvemos a Martha, vemos que la distinción entre la representación del Bufón de esta y la tradicional se encuentra en un punto clave. Al inicio del cómic, se presenta como una madre devota, pero Bruce muere en un atraco en el que ella está presente. A pesar de su presencia en el atraco, Martha no está con su hijo en el momento final, puesto que es obligada por su marido a salir corriendo en busca de ayuda, y cuando regresa es demasiado tarde. Esto marca su trayectoria futura como madre y como mujer: tiene que deconstruirse para proseguir porque la sociedad no le permite vivir el luto y superarlo. Por eso, tiene que separarse de la maternidad y del trauma de la pérdida para convertirse en una criminal: entonces es cuando se marca una sonrisa en la cara y se transforma en el Joker, obligándose a sonreír ante la destrucción y la muerte de la sociedad.

Su transformación es uno de los elementos más complejos de toda la obra. No se trata de una transición simple y llana entre el bien y el mal, sino que Martha transita en una ambigüedad de grises que caracteriza, precisamente, el tono de la sociedad. En el momento en el que ve morir a su hijo, un acto que es en realidad producto de

una situación de injusticia generalizada, se acaba convirtiendo en el reflejo de esta sociedad enloquecida. Teóricamente, cuando el Joker aparece todo lo que el sujeto había sido anteriormente desaparece. Aquí no desaparece del todo, hay una fuerte marca que tiñe toda la obra y que reaparece al final. Pero la sociedad no hace más que recordarle que su hijo ha muerto y que tiene que superarlo y volver a sonreír. Irónicamente, cuando el dolor se apodera de ella, se marca una sonrisa en la cara y le dice a su marido: «Lo entiendo, Thomas… ¿lo ves? Estoy sonriendo».[12] Y es con este acto con el que se desvincula totalmente de los demás (¿de la realidad?), deja de ser madre y mujer para convertirse en un ser autónomo. Y esto se puede relacionar de forma intrínseca con el planteamiento sobre la máscara de la feminidad, que según Rivière se usa para esconder la masculinidad y evitar las represalias sociales inherentes a la idea de tener rasgos masculinos siendo mujer.[13] Martha se construye físicamente una máscara de maquillaje que emula directamente a la propia idea de antifaz. Pero al mismo tiempo es una careta más humana, si retomamos el planteamiento de Joker como un ser «peligrosamente humano».[14] La cara del bufón es una representación hecha con maquillaje y heridas, que rompe con la feminidad forzada que representa la vida de la Martha-madre para entrar de lleno en una idiosincrasia individual que parte de una construcción puramente social. Es decir, Martha es la radicalización individual y violenta de una voluntad social de construir a la mujer como madre sumisa y esposa devota.

En esta transformación podemos ver una estrecha relación con la actuación que hizo sobre el mismo personaje Heath Ledger en *El retorno del caballero oscuro*.[15] Díez Balda sostiene que el cómic, en muchas ocasiones, es deudor del cine[16] y en estos dos Jokers se puede ver claramente. La película se estrenó años antes, pero estéticamente hay un parecido innegable entre los dos personajes, e incluso podemos encontrarnos con algunas referencias textuales a cómo Joker se hizo los cortes de la cara. El villano de la película da varias explicaciones sobre cómo se los realizó, pero la que más nos interesa es la que se cuenta en el siguiente fragmento extraído de la película:

> ¿Quieres saber cómo me las hice? […] Estaba casado. Era muy guapa, como tú. Me decía que me preocupaba demasiado, que tenía que sonreír más. Le gustaba el juego y se endeudó

[12] Azzarello B. y Risso, E. *Op. Cit.*

[13] Rivière, J. *La femineidad como máscara*. Athenea Digital, 2007, pp. 219-226. Traducción de Adriana Velásquez y María Ponce de León. Disponible en http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/374/335

[14] Navarro Páez, J. *Op. cit.*, p. 97.

[15] Nolan, C. *El caballero oscuro* [film]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido, Warner Bros / Legendary Pictures, 2008. Guion de Christopher Nolan, David S. Goyer y Jonathan Nolan.

[16] Díez Balda, M. A. *La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción*. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2004, p. 4. Disponible en https://www.amites.org/sites/default/files/pdf/publicaciones/antonia_diez_balda_2004.pdf

> con quien no debía. Un día le rajaron la cara. Y no teníamos dinero para una cirugía. Ella no podía más. Yo quería volver a verla sonreír. Quería que supiera que no me importaban sus cicatrices. Así que me metí una cuchilla en la boca y me hice esto yo solito. ¿Y sabes qué? Ella no podía ni mirarme. Me dejó. Ahora le veo la gracia. Ahora estoy siempre sonriendo.[17]

Aunque la referencia entre las dos obras no siempre es clara, en ambos personajes hay un componente familiar que lleva a la automutilación, y este elemento es el que despierta la personalidad del Joker. El de Heath Ledger se corta para hacer feliz a su mujer, que está triste; Martha Wayne lo hace para hacer feliz a su marido, que no quiere verla afligida. En ambos hay una necesidad de encontrar la felicidad perdida y esto les convierte en monstruos, pero solo son un reflejo de la sociedad, unos *locos* que no se pueden integrar y por eso se les asigna ese nombre. Tanto el Joker de *El caballero de la venganza* como el de *El retorno del caballero oscuro* son personajes que comprenden la situación que viven, de hecho los ha sobrepasado, y sonríen ante la atrocidad que les producen y que producen, creando así una representación de la realidad. Algo parecido podemos entender en el Batman de Thomas Wayne, de una forma drásticamente distinta. Batman, igual que estos dos Jokers, es concebido socialmente como un monstruo puesto que ha sido incapaz de cumplir su rol, no ha salvado a su familia, no ha sucumbido a la voluntad social y se ha vuelto radicalmente individual. Al igual que los Jokers, el Batman de Thomas se ha convertido en una abominación que ansía la felicidad, pero no la encuentra en la destrucción sino en la venganza. Y solo la hallará al final de la obra, cuando urda un plan para cambiar la línea temporal y salvar así a su hijo de morir en el atraco —aunque eso le cueste su vida y la de Martha.

El 4 de octubre se estrenó la película *Joker*,[18] protagonizada por Joaquin Phoenix, que muestra una construcción cruel y peligrosamente humana del personaje, en los términos de Navarro.[19] La representación de ambos bufones se centra en los elementos sociales y los componentes culturales que despiertan al personaje-máscara, bajo el filtro interpretativo de locura de realidad. A pesar de sus similitudes, también hay muchas variaciones: el Joker de Phoenix alimenta una locura de realidad que le viene desde la infancia, es la radicalización de un trastorno gestado durante años de abusos y vejaciones, mientras que el de Martha se centra en la radicalización que supone la pérdida. La segunda construcción es mucho más brusca y no analiza de forma tan profunda el componente social —que está claramente presente pero que no se expone de una forma tan visual.

Un reflejo parecido de la locura de realidad, insistimos, se puede ver en la canción —y sobre todo en el videoclip— «Bad guy»[20] de Billie Eilish. Un ser que se comporta

---

17 Nolan, C. (2008). *Op. cit.*

18 Phillips, T. *Joker* [film]. Estados Unidos, Warner Bros, 2019. Guion de Todd Phillips y Scott Silver.

19 Navarro Páez, J. *Op. cit.*, p. 97.

20 Eilish, B. «Bad guy», en *When We All Fall Asleep, Where Do We Go?* [CD]. Los Ángeles, Interscope

como un loco, de la misma manera que es percibida como loca Martha Wayne en su representación. Se muestran, ambas, como oposiciones a la norma; y eso las convierte en seres que hablan sin tapujos de la inconsistencia del mundo que las rodea y que ellas mismas representan.

El Joker ya es lo opuesto a Martha; hace todo aquello que ella sería incapaz de hacer: retar a Batman, aterrorizar la ciudad, mostrar la crueldad del mundo. Por eso, no pueden existir las dos identidades al mismo tiempo. La mujer representa la maternidad y la construcción social impuesta y normativa; su representación es incapaz de convivir con esto, y se encarga de destruir todo lo que su viejo yo significaba. La diferencia entre estas dos caras de una misma moneda nace en la visión que la sociedad tiene de la mujer y el desgarro de este ideal heteronormativo.

Sin embargo, es esencial entender la tradición del personaje. Segura plantea que el Joker es el bufón que se burla del rey, el que dice lo que está mal porque juega con la dicotomía entre lo bueno y lo malo.[21] Al mismo tiempo, sostiene también que el título de loco le es asignado por una sociedad que no puede describirlo y por eso es incapaz de entender que la realidad del Joker está en total concordancia con la del mundo.[22] Así, pues, podemos entender mejor a Martha si la analizamos desde la visión de la muerte de Bruce y la represión social que la obliga a interpretar un papel que ya no la representa, puesto que ya no es madre, ni sumisa ni devota. El conocimiento que ha adquirido la ha vuelto loca, en el sentido de Segura. Así pues, por mucho que digamos que el Joker de Martha Wayne es una construcción radicalmente individualista, es al mismo tiempo totalmente social, puesto que tiene una relación enfermiza con la locura de la realidad, que la construye como personaje.

Si volvemos a los planteamientos de *El retorno del caballero oscuro* nos tendremos que detener en una de las afirmaciones más celebres de la película: «Hay gente que no busca nada lógico, como dinero. No puedes comprarlos, intimidarlos, convencerlos ni negociar con ellos. Hay gente que solo quiere ver arder el mundo».[23] Con estas frases Alfred, el mayordomo de Bruce Wayne, hace referencia a la *demencia* que caracteriza el Joker de Heath Ledger. En el cómic de *El caballero de la venganza* hay una formula similar con el Joker de Martha Wayne: no quiere nada material, solo quiere mostrar la

Records, Darkroom Records, 2019.

[21] Segura Jaubert, J. M. «De Derrida a Bajtín: Deconstruyendo la Figura Heroica de Batman y su antagonista el Joker, y la relación de este último con la Historia de la Risa», p. 8, 2011. Disponible en https://www.academia.edu/3796361/De_Derrida_a_Bajtin_Deconstruyendo_la_figura_heroica_de_Batman_y_su_antagonista_el_Joker_y_la_conexión_de_este_último_con_la_Historia_de_la_Risa

[22] Segura Jaubert, J. M. «El Joker y su reescritura: desde el Tarot a The Dark Knight». Tebeosfera, 2.ª época, n.º 10 (2012). Disponible en: https://www.tebeosfera.com/documentos/el_joker_y_su_reescritura_desde_el_tarot_a_the_dark_knight.html

[23] Nolan, C. (2008). *Op. cit.*

locura del mundo a través de la suya propia y, en cierta medida, eso significa destruir la realidad. Presenta una necesidad patológica de actuar y reaccionar violentamente contra la sociedad porque esta *la ha hecho así*, la ha vuelto tal y como es. Esto se puede relacionar con la interpretación de Valencia:

> Las mujeres, junto a todos aquellos sujetos entendidos como subalternos o disidentes de las categorías heteropatriarcales de normalidad y funcionalidad, hemos vivido en lo gore a través de la historia. […] La violencia extrema, tanto física como psicológica […] ha sido parte de nuestra cotidianidad, de nuestra educación.[24]

Martha se ha educado en la violencia implícita de la sociedad heteropatriarcal y por eso renace como Joker y reacciona con agresividad a la violencia. La agresión crea al Joker, en tanto que Martha como madre y como esposa pierde su funcionalidad. Además, la sociedad pretende que siga actuando a partir de unas normas que ya no la representan y ella no puede adaptarse: reacciona agresivamente a la violencia que le imponen y se convierte en un retrato de la sociedad.

La lucha de Valencia se puede relacionar con Witting y la representación de la mujer como alteridad.[25] Martha, como mujer, forma parte de la alteridad; pero el Joker da un paso más adelante y se convierte en el Otro absoluto, en un sujeto tan incomprensible para la sociedad que incluso el mismo Batman denomina *monstruo*. La sociedad la crea para luego repudiarla.

Al final de la obra parece haber una disgregación en la barrera entre Joker y Martha. Esta última descubre que es posible cambiar la línea temporal: podría conseguir que su hijo volviera a vivir sacrificando su vida y su cronología. La necesidad maternal de ella borra el marcado rastro del Joker para volver a la norma. La obra muestra de forma gráfica este desdibujo: la máscara se rompe, la pintura de su cara se empieza a borrar y parece estar volviendo el rostro de feminidad —en la imagen parece estarle volviendo la belleza, a pesar de los cortes de las mejillas.

Pero hay una imposibilidad marcada en esa vuelta a la maternidad: Bruce, en la cronología clásica, se convierte en Batman. Ella, al haber sido Joker, no puede negarlo —en tanto que ya lo ha sido— y no puede vivir en un mundo en el que su hijo se convierta en Batman. Su maternidad no permitiría ese desequilibrio. En la lucha interna entre la parte que representa a la madre y la que ilustra al Joker gana el criminal. El bufón aparece como crítica a la sociedad represiva que prohibe a Martha vivir su

[24] Valencia, S. «Transfeminismo(s) y capitalismo gore», en *Transfeminismos: Epistemes, fricciones y flujos*. Editorial Txalaparta, 2013, p. 110.

[25] Witting, M. «El pensamiento heterosexual», en *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Barcelona y Madrid, Egales, 2010, p. 53. Traducción de Javier Sáez y Paco Vidarte.

duelo, y por mucho que tenga la posibilidad de devolver la vida a su hijo, ya conoce la locura de la realidad y no puede obviarla. Además, Martha no podría quedarse en el mismo mundo que su hijo, aunque consiguiera poner en paz sus dos versiones. Para que Bruce Wayne viva se tiene que alterar la línea cronológica y por lo tanto los padres tienen que morir al cambiar la historia. Martha decide morir antes, puesto que su versión de Joker hace imposible la mínima posibilidad de encontrarse con su hijo. Por eso, tras una lucha interna grita «el mundo está loco»[26] y se tira por un precipicio. Con esto, se acaba la obra y Martha se posiciona matando al Joker justo después de pedirle a Thomas que haga todo lo posible para recuperar la vida de Bruce. Y así Batman y Joker consiguen burlarse de la sociedad volviendo a la maternidad, consiguiendo la venganza absoluta que es el retorno al inicio.

Y aún hay un elemento importante que no se puede pasar por alto. En todas las versiones de estos personajes, el Joker considera a Batman un igual en la locura —en los términos planteados de locura de la realidad—, aunque el Murciélago se niega a aceptarlo. Esto se puede ver especialmente en *Asilo Arkham*,[27] un cómic pseudopsicodélico que trata el interior del sanatorio y la incursión de Batman en el mundo de locura que representa el Joker. En la imagen final de *Asilo Arkham*, el Joker se despide de Batman diciéndole que ese siempre será su hogar.[28] Y con esta imagen de igualdad en la locura de la realidad, podemos despedirnos del imaginario que revolucionan Thomas y Martha Wayne en *El caballero de la veng anza*. Después de la ruptura presente en este cómic entendemos todavía más la imagen final de *Asilo Arkham*, y comprendemos, de forma casi dolorosa, lo que intenta chillarnos el bufón de Martha Wayne al final de *El caballero de la venganza*.

Conclusiones

A lo largo de la lectura de *El caballero de la venganza* hay elementos de los personajes clásicos que se reproducen, pero hay muchos otros que se han reelaborado para dar cabida a una representación mucho más real y humana, en el sentido más cruel de la palabra. En la obra se observa una circularidad, donde todo empieza y acaba con la maternidad y la implicación social. El Joker, en todas sus versiones, es un ser «peligrosamente humano»[29] pero aquí concretamente lo es todavía más; de la misma manera, representa de una forma más realista, si cabe, la locura de la realidad.

Hemos partido del análisis intrínseco de la obra para estudiarla a partir de las interpretaciones del personaje del Joker al mismo tiempo que se ha tenido en cuenta las

[26] Azzarello B. y Risso, E. *Op. cit.*

[27] Morrison, G. y McKean, D. *Batman: Asilo Arkham*. Barcelona, ECC Ediciones, 2016 [1989].

[28] I*dem.*

[29] Navarro Páez, J. *Op. cit.*, p. 97.

aportaciones de Valencia y Witting para tener una visión mucho más actualizada del personaje. Es cierto que el cómic está formado por más personajes aparte del Joker de Martha Wayne, pero este es el más interesante por la renovación que aporta a la tradición de la figura y sus circunstancias. También hemos trazado unas pinceladas para un examen incipiente de Batman, dejando claro que son sugerencias para un personaje que merecería, sin duda, un estudio propio.

Hemos constatado que lo más esencial del Joker de Martha parte de la distinción con la tradición: la maternidad y la locura de la realidad. La primera función se encarga de construir un/a protagonista que rompe de forma magistral con la heteronormatividad para formarse, desde la colectividad, con un estilo radicalmente individual. La maternidad permite concebirla desde una visión radicalmente real, puesto que es un elemento que no tenía cabida en la representación tradicional y que conecta al Joker con un lado más humano y, al mismo tiempo, cruel. La segunda función nos ha abierto un espacio específico para entender la posición de Martha en un campo político y social totalmente renovado. Las repercusiones de tal inserción nos han llevado a comprender la importancia del personaje y la relación que comparte con otras obras gráficas y fílmicas. La locura de la realidad representa una visión del mundo excéntrica y divergente, que separa al Joker del imaginario del bufón para convertirlo en un ser nuevo y ambiguo.

Lo que es esencial remarcar aquí es que, a pesar de las grandes implicaciones que presenta, este personaje es una creación que nace y muere en esta obra. Es cierto que al ser una historia autoconclusiva se da la oportunidad de crear una figura única que no se explote en el futuro, como pasa con muchas en la industria; pero, al mismo tiempo, da la sensación de ser una protagonista cuya importancia, después de este breve momento de gloria, quedará escondida entre tanto personaje masculino. Son muchos los motivos que puede haber detrás de la elección, pero lo que es innegable es que el hecho de que muera al final de la obra le da un dramatismo y una realidad que de otra forma no podría tener. El Joker de Martha Wayne nace por un motivo muy claro, y decide morir por el mismo motivo. La propia historia del cómic la obliga a la desaparición; la línea temporal va a reestablecerse y ella tiene que dejar lugar al Batman de Bruce Wayne, pero además decide saltar por el precipicio y morir. Es una elección propia, dirigida, sin duda, por elementos sociales; y, por ende, inevitable. En parte arbitraria y, al mismo tiempo, necesaria: quizá como su misma creación.

Bibliografia y filmografía

Azzarello B. y Risso E. *El caballero de la venganza.* Barcelona, ECC Ediciones, 2012.

Díez Balda, M. A. *La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción*. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2004. Disponible en https://www.amites.org/sites/default/files/pdf/publicaciones/antonia_diez_balda_2004.pdf

Eilish, B. «Bad guy», en *When We All Fall Asleep, Where Do We Go?* [CD]. Los Ángeles, Interscope Records, Darkroom Records, 2019.

Finger, B. «El hombre tras la Capucha Roja», en *Joker: Pura maldad*. Barcelona, ECC Ediciones, 2017.

Moore, A. y Bolland, B. *Batman: la broma asesina*. Barcelona, ECC Ediciones, 2009 [1988].

Morrison, G. y McKean, D. *Batman: Asilo Arkham*. Barcelona, ECC Ediciones, 2016 [1989].

Navarro Páez, J. *¿Quieres saber cómo me hice estas cicatrices? Análisis autobiográfico del Joker* [Trabajo de Grado]. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2014. Disponible en https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/14775

Nolan, C. *El caballero oscuro* [film]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido, Warner Bros / Legendary Pictures, 2008. Guion de Christopher Nolan, David S. Goyer y Jonathan Nolan.

Nolan, C. *El caballero oscuro: La leyenda renace* [film]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido, Warner Bros / Legendary Pictures, 2012. Guion de Christopher Nolan y Jonathan Nolan.

Phillips, T. *Joker* [film]. Estados Unidos, Warner Bros, 2019. Guion de Todd Phillips y Scott Silver.

Rivière, J. *La femineidad como máscara*. Athenea Digital, 2007, pp. 219-226. Traducción de Adriana Velásquez y María Ponce de León. Disponible en http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/374/335

Segura Jaubert, J. M. «De Derrida a Bajtín: Deconstruyendo la Figura Heroica de Batman y su antagonista el Joker, y la relación de este último con la Historia de la Risa», 2011. Disponible en https://www.academia.edu/3796361/De_Derrida_a_Bajtin_Deconstruyendo_la_figura_heroica_de_Batman_y_su_antagonista_el_Joker_y_la_conexión_de_este_último_con_la_Historia_de_la_Risa

—«El Joker y su reescritura: desde el Tarot a The Dark Knight». Tebeosfera, 2.ª época, n.º 10 (2012). Disponible en: https://www.tebeosfera.com/documentos/el_joker_y_su_reescritura_desde_el_tarot_a_the_dark_knight.html

Valencia, S. «Transfeminismo(s) y capitalismo gore», en *Transfeminismos: Epistemes, fricciones y flujos*. Editorial Txalaparta, 2013, pp. 109-117.

Witting, M. «El pensamiento heterosexual», en *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Barcelona y Madrid, Egales, 2010, pp. 45-57. Traducción de Javier Sáez y Paco Vidarte.

CuCoEntrevista

el Show de ALBERT MONTEYS

por

Albert Monteys

Una entrevista de
Octavio Beares
Gerardo Vilches

Albert Monteys (Barcelona, 1971) es uno de los dibujantes de cómic más importantes de su generación. Su carrera, que arrancó en la época más difícil para el cómic español, ha transitado por los caminos del humor, que practicó tanto en El Jueves *como en* Orgullo y Satisfacción. *Su último proyecto,* ¡Universo!, *lo ha situado en el tablero internacional.*

¿En qué momento decidiste que querías dedicarte a dibujar? ¿Leías muchos cómics de pequeño?

Hay dos cosas que identifico con ser consciente de que uno puede dedicarse a dibujar cómics. Uno pasa de pensar que crecen en los árboles a darse cuenta de que existen autores… Pero, como toda mi generación, siempre leí cómics, sobre todo, Bruguera y cómic francobelga. Pero también sucedía que Josep Maria Beà había estudiado en mi escuela, y cuando empecé a atisbar el cómic adulto de los ochenta, en quinto o sexto de EGB, y vi que era un autor reconocido, pero que también era una persona normal, que además iba de vez en cuando por la escuela a hacer cosas… Creo que fue un momento de iluminación. «Yo también puedo». De hecho, ese es el gran misterio: cómo llegas desde donde estás tú hasta el punto en el que está la gente que hace tebeos. Y el otro autor que para mí es fundacional es Jan, con *Superlópez*. Por la misma época o un poco antes. Es el primer autor que yo identifico con la ciudad en la que vivo, aunque, ahora que lo pienso, no sé si se llega a mencionar directamente que sus historias transcurren en Barcelona. Pero está muy claro. Es el primer autor de Bruguera al que yo veo una intención autoral muy clara, de querer contar cosas propias, e intentar establecer unas ciertas tesis, como en *Los cabecicubos*. No es solo un autor que está al servicio del señor González,[1] sino que tiene sus temas y cree en lo que hace.

Antes mencionabas a Beà y el *boom* de las revistas, en teoría adultas, pero que tú leías siendo un chaval…

Sí, yo creo que eran revistas que circulaban bastante por las escuelas y los institutos. Aunque fueras consciente de que ese material no era exactamente para ti. Pero piensa que la primera vez que fui al Saló del Cómic de Barcelona yo tendría doce años. Fue el primero o el segundo que hicieron; fui con mi padre. Y allí había un stand de La Cúpula, otro de *Cimoc*… Me quedé flipando. Era todo muy misterioso. Obviamente era todo para adultos, pero eso lo hacía aún más fascinante. Y en las escuelas siempre había algún *Cimoc* circulando. O los veías cuando ibas a casa de un vecino un poco mayor. Recuerdo hojear un ejemplar de *1984* en el que ha-

[1] Rafael González (1910-1995), director artístico de Bruguera.

bía páginas de *Den*, de Richard Corben, con doce o trece años, y quedarme pensando qué locura era esa… Pero, sobre todo, pensaba en el misterio; había algo ahí que, como niño, no podías penetrar, pero sabía que era algo muy loco y especial. Después, con quince o dieciséis años, ya sí fui lector activo de la última etapa de estas revistas. En el caso de Beà, al ser un autor cercano, me preocupé por seguirlo. No sé bien cómo lo conseguí, pero pude leer las *Historias de taberna galáctica*, lo entrevistamos para la revista del colegio…

Ahora que su obra tiene un cierto *revival*, ¿has tenido oportunidad de verlo y recordarle todo aquello?

Sí, claro: tenemos muy buena relación. A él le mola mucho lo que hago, y yo sigo siendo superfan de Beà. Yo ya no vivo en Sants, pero es mi barrio de toda la vida y él también vive allí. Nos vemos a veces y nos tenemos mucho cariño.

Cuando terminas la enseñanza obligatoria, ¿te planteas estudiar algo relacionado con el dibujo?

Sí, de hecho, yo soy de una generación en la que nuestros padres opinaban que, si no hacías una carrera, era un fracaso vital. Con lo cual, de las carreras que había, escogí la única que me interesaba: Bellas Artes.

¿Ya tenías claro, entonces, que querías ser dibujante?

Sí, sí, desde los doce años. Es un tema curioso: la mayoría de los dibujantes lo decidimos en un momento muy inmaduro, y luego hay como una especie de cabezonería. Yo solo quería hablar de tebeos. Pero cuando entro en la facultad hay un movimiento casi inverso: es el momento en el que está de moda la *performance* y el arte conceptual. Incluso estaba mal visto dibujar en estilo figurativo… Dibujar tebeos era algo de niños de tres años, directamente. Te miraban casi con asco.

¿Cuándo entraste en la facultad?

En el 89.

Claro, es el momento en el que todo el *boom* de las revistas estaba agotándose… Apenas quedaban ya algunas de ellas. El cómic español empezaba a estar de capa caída.

Sí, claro: a nivel de industria todo empezaba a empeorar. Nosotros [La Penya], de hecho, comenzamos *Mondo Lirondo* en la universidad, y lo publicamos con Camaleón, pagándolo nosotros, por eso.

¿Desde el principio lo publicabais con Camaleón?

Sí, siempre. Ya conocía a Juan Carlos Gómez porque yo había ayudado a Sergi San Julián con algunos números de *Gorka*, que fue el primer cómic que publicó Camaleón, precisamente. Por eso teníamos amistad y, cuando decidimos hacer *Mondo Lirondo*, le pedí ayuda para todo el tema de imprentas y fotolitos, del que nosotros, con diecinueve años, no teníamos ni idea. Se publicó dentro del sello de Camaleón, pero lo gestionábamos todo nosotros. En esa época comenzamos a ir juntos a salones y la sensación que teníamos es la que decís. Nos encon-

trábamos con dibujantes de las revistas de cómic y estaban todos lamentándose, con la sensación de que eso se acababa. Nos decían que no nos metiéramos en el mundo del cómic porque no había forma de hacer nada.

En ese momento, ¿ya habías hecho algún trabajo profesional?

Cuando empieza *Mondo Lirondo* yo ya estaba trabajando con la empresa de juegos de rol Joc Internacional como encargado de producción, así que es posible que ya llevara un año, aproximadamente, haciendo ilustraciones para la revista *Líder*. Estuve haciendo eso durante toda la carrera, e incluso después de terminar. Cada mes nos encargaban dos o tres ilustraciones a cada dibujante. Y también hice mi primera página de humor seriada, «Tío trasgo», que era de chistes sobre rol. Aunque, en esa época, yo, en realidad, jugaba poco, muy de vez en cuando.

¿Ese material está accesible de alguna forma?

Ha habido ofertas para sacarlo, pero cuando lo miro pienso que no merece una recopilación. Como estamos en la época que estamos, creo que circula por ahí, porque alguien se ocupó de escanear las páginas y ordenarlas. Con eso creo que es suficiente para saciar la curiosidad enfermiza que pueda tener alguien [risas].

Respecto a La Penya, ¿cómo surge? La propuesta de *Mondo Lirondo* nos parece muy original, al crear una especie de mundo donde se relacionan todos los personajes.

Surge por la incomunicación que había con el resto de la facultad. Nos conocimos ya en la prueba de acceso, los cuatro miembros de La Penya.[2] Los dos primeros años de la universidad los pasamos haciendo el chorra y viendo que lo que se nos proponía no nos interesaban mucho, Y que, en el fondo, en aquellos momentos, la facultad de Bellas Artes era una guerra departamental eterna. En lugar de estar en clase tomando apuntes, nos poníamos al fondo, y hacíamos cadáveres exquisitos, cómics en los que cada uno hacía una viñeta. Era un juego que nos entusiasmaba y que estuvimos haciendo cada día durante casi un año. Y de ahí nace *Mondo Lirondo*, de hecho. La mayoría de

EL TIO TRASGO PRESENTA:
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL
HOY:
MASTERS INEXPERTOS
BUENAS, MIS QUERIDOS SOBRINITOS, HOY HABLAREMOS DE LOS RIESGOS DE JUGAR CON UN MASTER INEXPERTO.
©1989 ALBERT MONTEYS - KOMIK
BUENO... A VER... OS ATACA UNA GARGOLA, AL ENTRAR EN EL PASILLO..
DEJARMELA A MI!!
VA ARMADA CON UN...
BOF!
QUE PONE AQUI?
UN...
BUENO, ME LO INVENTO
UN... UN... UN CACACORCHOS...
ES MIA!!
UN SACACORCHOS?
BUENO, ATACA ELLA Y LE SUMO TRES PO...
NO, LE QUITO UNA POR DESTREZA...
LO DIVIDO, LO MULTIPLICO... NO, LE RESTO LA EDAD...
QUE SI, SEÑOR!
ES MIA!
NOS ACERCAMOS?
BUENO... YA LO TENGO, OS SECCIONA LA CABEZA!
ZAS!
CREO QUE LO HE HECHO BIEN, PARA SER LA PRIMERA VEZ!!
SI SEÑOR
NADA HOMBRE!! A PARTIR DE AHORA, CUANDO VAYAMOS DE CAMPAÑA, NI ARMADURAS, NI NADA!! PA LO QUE SIRVEN!
ERA MIA!!
PERO TIO!!
MENOS PEROS QUE TE PARTO EN DOS CON UN PALILLO DE ACEITUNAS!
QUEDA CLARO QUE EN EL ROL TODO ES POSIBLE!
AU REBUAR

Página de *Tio Trasgo* (Revista *Líder*, 1989)

[2] Colectivo autoral formado por Álex Fito, Ismael Ferrer, José Miguel Álvarez y el propio Monteys.

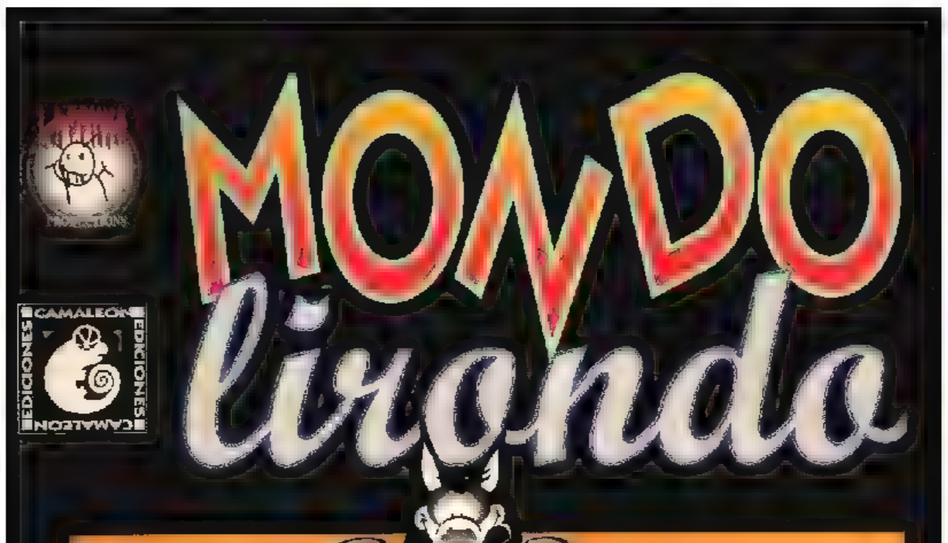
los personajes principales salieron de esos cómics improvisados de clase. Y ya que no teníamos otra cosa, y yo ya había tomado contacto con los cómics a raíz de los de *Gorka*, decidimos probar a sacar un fanzine. Era un momento en el que casi te costaba lo mismo hacerlo en imprenta que sacarlo en fotocopias. Simplemente tenías que diseñarlo un poco mejor. La imprenta se había simplificado, ya existían los primeros Macintosh, había Photoshop, FreeHand… En la facultad había equipos de los que podíamos disponer y eso nos daba la oportunidad de hacer algo que tuviera un aspecto más profesional.

A nivel técnico estamos de acuerdo con lo que dices, pero a nivel de mercado resultaría complicado… Tú eres de una generación que empieza a di-

Fotografía de La Penya

bujar cómics en un momento en el que las posibilidades de publicar se han reducido muchísimo. ¿Te planteas, en esa época, que pudiera llegar un momento en el que vivieras de hacer cómics? ¿O, simplemente, lo hacíais por gusto?

Mondo Lirondo lo hacíamos por gusto, totalmente. Era una fiesta entre amigos. Curiosamente, aunque era una época en la que se vendía muy poco, el *Mondo* vendía dos o tres mil ejemplares de cada número, que ahora serían unas cifras estupendas. Pero entonces, cuando se venía de vender más, eran cifras malas. Yo siempre daba por sentado que en algún momento viviría de hacer tebeos, porque no me planteaba otra opción de vida.



Portada de *Mondo Lirondo* n.º 0
(Camaleón Ediciones, 1993)

Era eso o la indigencia [risas].

Sí, sí, lo he dicho en muchas entrevistas: era eso o acabar empujando un carrito por la calle lleno de muñecos sucios [risas]. Pero con *Mondo Lirondo* no existía la idea de convertirlo en algo profesional, ni siquiera pensábamos en él como a veces se pensaba de los fanzines, como espacio donde formarse para después pasar a una editorial. No, *Mondo* terminaba en sí mismo. Éramos nosotros cuatro, disfrutando mucho de algo que nos daba una risa tremenda a todos. Ese entusiasmo creo que se transmitía. De hecho, cuando se acaba la facultad y desaparece así el ecosistema en el que hacíamos la revista, y cada uno pasa a vivir en una ciudad distinta, aunque intentamos seguir haciendo el mismo cómic ya no fue posible. El último número de *Mondo* es muy raro y anticlimático por eso, porque ha desaparecido el caldo de cultivo del proyecto.

Saltemos en el tiempo, para cerrar el capítulo de *Mondo Lirondo:* hace poco tiempo publicasteis un recopilatorio con ¡Caramba! y, al mismo tiempo, sacasteis otro libro que planteaba el final de la historia. ¿Qué te supuso, como autor, reencontrarte con este material del principio de tu carrera?

Ese tebeo es muy raro, porque la idea no era que saliera quince años después de *Mondo,* sino mucho antes. En realidad, *Mondo Returns* contiene una historia que pensamos cuando ya habíamos hecho ese último número que os decía. Cerramos *Mondo* porque nos dimos cuenta de que ya no había manera de seguir con él, pero, al cabo de un par de años, antes del año 2000, un día, tomando cervezas, pensa-

mos que teníamos que hacer algo juntos para darle otro final a la serie. Y se nos ocurrió la idea de hacer un cómic sobre nosotros, fuera de la onda *Mondo Lirondo*, intentando hacer el cómic sin que nos saliera bien. Hacer algo metarreferencial. Durante un par de años quedamos dos o tres veces al mes para ir escribiendo el guion, como hacíamos al principio, los cuatro alrededor de una mesa hablando a la vez y dibujando en una misma hoja. El guion lo terminamos en 2001, aproximadamente. Nos repartimos las páginas y las mías las dibujé en los primeros dosmil, pero José Miguel e Ismael se tomaron más de diez años para hacer sus páginas, porque ya no dibujaban tebeos habitualmente y les resultaba muy costoso. Fito y yo, en cambio, como seguíamos haciendo cómics pudimos dibujar nuestras páginas en un plazo razonable. Y yo guardé las mías en un cajón asumiendo que ese tebeo jamás se iba a terminar. Tampoco nos planteábamos sacarlo sin ellos. Pero Alex Fito, cada año, casi como una broma recurrente, nos escribía preguntándonos que si acabábamos *Mondo*. Y hubo un año en el que no sé si el mensaje fue más emotivo, en el que nos dijo que él quería que todo esto se terminara y saliera. Hablamos con Manuel Bartual, editor de ¡Caramba!, nos pusimos una fecha de entrega, y terminamos el cómic. Yo creo que salió tarde. Era ya otra época, y habían pasado muchas cosas en el mundo del cómic y del humor en ese lapso de años. El humor, además, es una cosa que enseguida envejece. Es un tebeo al que tengo cariño, que creo que tiene cosas graciosas y está bien, pero creo que salió a destiempo,

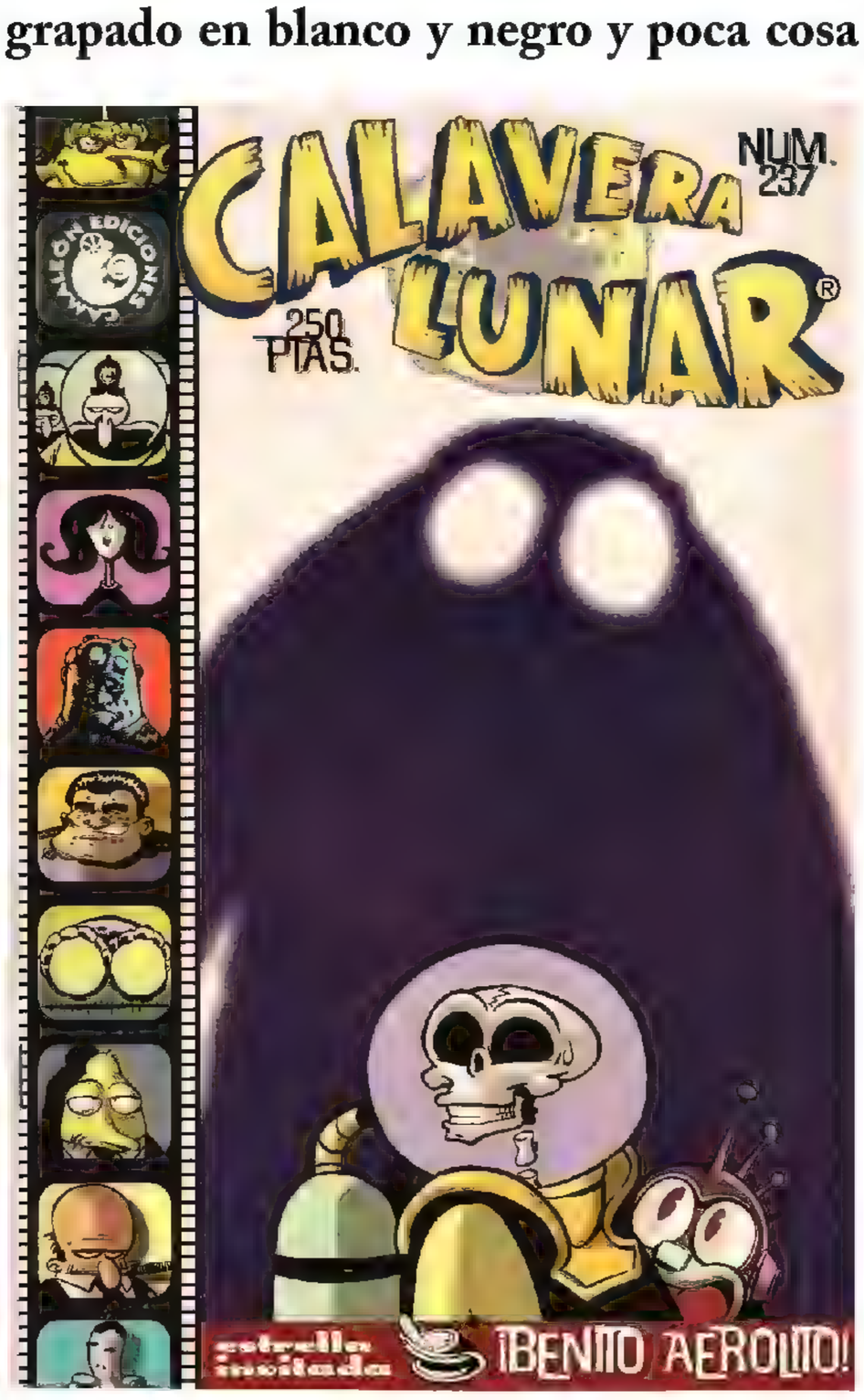
Portada y contra de *Mondo Returns* (¡Caramba!/Astiberri, 2015)

claro. En el fondo, era casi como sacarse la espinita. Pero ni siquiera fue como reunir a la banda quince años después. Ten en cuenta que era un tebeo que comenzamos con treinta años y terminamos con cuarenta y cinco, básicamente.

¿Era, más bien, una forma de cerrar el capítulo?

Sí, era eso.

Volviendo de nuevo atrás en el tiempo, cuando terminabais *Mondo Lirondo* en los noventa, parecía que las cosas estaban incluso peor que cuando lo empezasteis, a nivel de mercado. Nadie hablaba aún de novela gráfica, y las opciones eran básicamente publicar un tebeo grapado en blanco y negro y poca cosa más. *Calavera lunar* es un proyecto que desarrollas antes de entrar en *El Jueves*.



Portada de *Calavera Lunar* (Camaleón, 1996)

Sí, de hecho, lo hice un poco antes. Luego me dieron el Premio al autor revelación en el Saló del Cómic de Barcelona, cuando ya llevaba un par de meses en la revista, y los de *El Jueves* pensaron que me lo daban por eso [risas].

Es una serie con un componente de ciencia ficción, aunque también sea humorística. En una entrevista en *U, el hijo de Urich*,[3] decías que te gustaría hacer una serie regular con el personaje.

Siempre he estado un poco dividido: la gente me preguntaba si iba a hacer más. El concepto de *Calavera lunar* es que es un número intermedio de una serie. Que vas a una librería de viejo y te lo encuentras. Hay referentes a cosas que han sucedido antes, incluso. Seguir eso creo que no tiene mucho sentido, pero el tebeo fue muy bien, y cuando tienes algo que te funciona siempre te entran dudas. Años después dibujé algunas páginas más para *BD Banda*, una revista gallega, y la verdad es que, aunque no sean malas historietas, no hacían ninguna falta. Fue una propuesta de Kiko da Silva. Hay cosas que se tienen que quedar en lo que son y ya está; siempre tengo sentimientos encontrados con esta cuestión de recuperar historias o personajes. Pero sí hay una cosa de *Calavera* que luego hice en otros sitios, y que tiene que ver con cómo consumíamos la cultura cuando yo era pequeño. Una época en la que veía casi todas las películas empezadas, o no veía el final…

[3] García, S. «Portafolio. Albert Monteys», en *U, el hijo de Urich* n.º 5 (julio de 1997), p. 32.

CALAVERA LUNAR en
¡VOY A DESTRUIR ESTA CIUDAD!
¿EL ÚLTIMO?
YO MISMO
PERO LE ESTOY GUARDANDO SITIO A UN CHICO QUE HA TENIDO QUE IR UN MOMENTO A LA FARMACIA
SOY CALAVERA LUNAR, BUENOS DÍAS...
ME LLAMAN "EL HORNEADOR"... BONITO TRAJE, ¿QUÉ PODERES TIENES?
BUENO, ESTOY AHORRANDO PARA UNO DE ESOS CINTURONES ANTIGRAVEDAD CUSTOMIZABLES...
¿Y USTED? ¡APUESTO A QUE EMITE POTENTES RAYOS DE CALOR!
NO, PERO PUEDO MATERIALIZAR PRODUCTOS DE PASTELERÍA DE LA NADA...
PUF
ESTA MADALENA TIENE UN ASPECTO EXQUISITO
¡POR FAVOR, PRUÉBELA! ESTÁ RELLENA DE MERMELADA DE ARÁNDANOS...

Página de *Calavera Lunar* para la revista *BD Banda* (Asociación Bd Banda, 2007)

Claro, o veíamos capítulos sueltos de series.

Sí, o te llegaban tebeos sueltos de *Spiderman*. Todo llegaba con un desorden absoluto y tú intentabas recomponerlo. Años más tarde hice eso con un cómic digital, *Funny Pages* (Orgullo y Satisfacción, 2017), que se componía de fragmentos de tebeos encontrados. Es algo que me gusta mucho, reproducir este tipo de emoción que te da encontrar un trozo de algo y tener que inventar el resto. Es algo que llevamos en el ADN lector.

Calavera es un personaje de culto…

Sí, sí, cada vez que me pongo a firmar viene alguien con un *Calavera lunar.*

Pero, a estas alturas, no habrá nadie que te pida que lo recuperes.

Bueno, la gente entiende que fue algo que tuvo su sentido en el momento. Igual me podría plantear reeditarlo todo junto, pero, claro, son veinte páginas de cómic en total, tampoco hay mucho más. Quizás en digital… no lo sé. Es de los cómics que me siguen recordando, como uno de los hitos de los noventa, pero no soy partidario de exprimir una idea afortunada hasta el agotamiento.

Sí, en su momento fue una obra sorprendente e interesante, encontrarse con una *grapa* así…

Tened en cuenta que en aquella época el formato que molaba era el cuadernillo de

Portada de *The Funny Pages* (Orgullo y Satisfacción, 2017)

veinticuatro páginas, como, quince años más tarde, lo sería la novela gráfica. Hasta el *indie* de Daniel Clowes y demás aparecía en este formato. Recuerdo que en esa entrevista con Santiago García para *U, el hijo de Urich* el año que apareció *Calavera lunar* decía que la ilusión que tenía —que teníamos todos— era hacer una colección de *comic-books*, regular, que fuera mía, de autor. Era el formato que nos parecía que se iba a desarrollar más adelante, y eso que económicamente es un desastre. A nivel de mercado, vender cosas de dos euros… En ese sentido, la novela gráfica, más allá del aspecto creativo y de que haya llevado el lenguaje a ciertos puntos, además es un producto que deja un beneficio mucho mayor, a las librerías les interesa mucho más…

En aquel momento tampoco es que uno se planteara la posibilidad de hacer una novela gráfica; como mucho, un álbum.

Sí, pero pese a eso, estábamos muy ilusionados con el formato de *comic-book* porque era lo que consumíamos. Incluso el manga empezó a sacarse en *grapa*, recordad.

Poco después, comienzas a colaborar con *El Jueves*. ¿Desde el principio intentas convertirte en dibujante humorístico profesional, o tiene que ver con el hecho de que era una de las pocas alternativas profesionales que había?

Bueno, de hecho, yo siempre había hecho humor, antes de entrar en *El Jueves*. Igual lo más parecido a lo que hago ahora que hacía entonces era *Calavera lunar*, pero siempre me consideré un humorista. Ni tan siquiera me había planteado hacer otro tipo de tebeo más serio, realista y denso. El humor es para mí como un lenguaje natural, me sale solo. Sí que es cierto que no era lector de *El Jueves*. Lo compraba a veces, y también álbumes de las series que me gustaban, de Ivá, por ejemplo, aunque la parte de actualidad me interesaba menos. Pero, cuando llega el momento de plantearse si puedo vivir del cómic, me doy cuenta de que *El Jueves* es prácticamente la única opción.

Es curioso, pero lo de no ser lector de la revista previamente a comenzar a colaborar con ella es algo que han dicho otros dibujantes de tu generación que trabajaron allí.

Sí, es posible.

Tú, en primer lugar, entras en *Puta mili*… Es un concepto de otra España… ¡una revista que va de la mili!

Una revista que va de la mili y que la hace gente que no ha hecho la mili [risas].

¿Tú no la habías hecho?

Ni yo, ni casi nadie. Manel Fontdevila tenía una serie y tampoco fue. Era una revista donde entrábamos los que no éramos lo bastante buenos para *El Jueves* o éramos nuevos y no sabían todavía si valíamos. Era un terreno de pruebas, una revista que se construía, básicamente, alrededor de las historietas de Ivá coloreadas, y que se vendía a gente que estaba haciendo la mili. Era un público cautivo al que descubrieron que podían venderle una revista cada semana. Imagino que debía de haber unas cien mil personas en esa época haciendo la mili en España…

Pero tú entras en la revista en el 96, que es el año en el que alcanza el gobierno el PP de José María Aznar, que eliminó el servicio militar obligatorio.

De hecho, yo estaba entonces haciendo el servicio social sustitutorio al mismo tiempo que trabajaba en la revista. La mili terminó, creo recordar, en el 98. Y cuando se acabó la mili se acabó la revista, básicamente. Llegué a dirigirla, durante un tiempo, después de Maikel. Me vieron cara de persona ordenada, supongo, y me lo ofrecieron. Y soy todo lo contrario, muy desordenado, pero tengo la virtud de tener cara de persona formal y la gente descubre tarde la verdad, cuando ya me han cogido para el trabajo [risas]. También protagonizaba las fotonovelas de la revista, que es una cosa que, por suerte, tampoco se ha visto mucho. A mí las fotonovelas siempre me han resultado poco agradables, estéticamente, pero gustaban mucho en *El Jueves*.

Vienen de *El Papus*, fueron los primeros en hacerlas en ese tono satírico en España.

Sí, sí, pero a mí no me gustaban mucho. Además, apenas teníamos presupuesto y no podíamos contratar a actores. Yo acabé haciendo treinta o cuarenta, interpretando a un recluta… Era una cosa muy absurda y fuera de época [risas]. Esa época, de todas formas, me permitió coger mano y acostumbrarme a entregar páginas todas las semanas.

Fue tu propia mili.

Sí, de algún modo sí, una mili que me duró bastante. Hasta que yo estuve contento con lo que hacía, pasaron cinco años.

En el año que entras en *Puta mili*, ¿ya empiezas a publicar en *El Jueves* también?

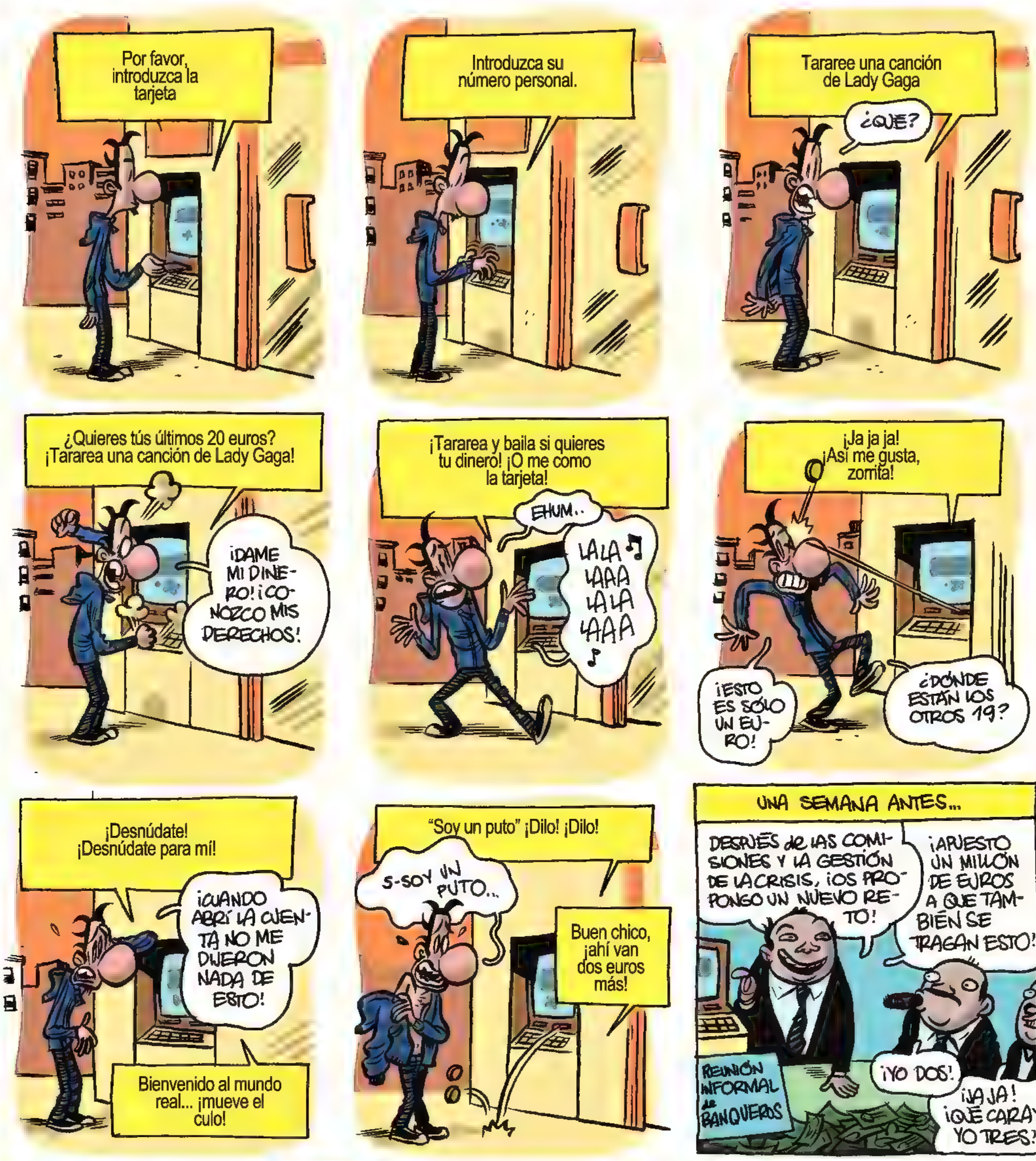
Creo que sí, que pasaron como seis meses desde que entré en *Puta mili* y un día Gin me propuso hacer una serie en *El Jueves*. Le dije que sí y les hice una propuesta, «Paco's Bar», una tira en la que se veía la misma barra de bar cuatro veces… Era bastante regulera, no te voy a engañar. Era un intento por mi parte de ofrecerle al lector de *El Jueves* algo que yo pensaba que le podía gustar, pero sin saber demasiado del tono de la revista, ni del que quería darle yo. No tengo la necesidad de reivindicarlo.

Pero, muy pronto, comienzas también con «Tato». ¿Hay un periodo en el que haces las dos de forma simultánea?

Creo que sí, igual hubo un par de meses en los que salieron las dos. En *El Jueves* vieron que «Paco's Bar» no funcionaba, y me dijeron que iba a hacer una serie sobre un repartidor de pizzas. Recuerdo que en esos momentos estaba haciendo el CAP para ser profesor de instituto, por si las moscas, y, en una clase, diseñé a Tato.

Con Tato te ha pasado como a muchos otros dibujantes de *El Jueves:* empezáis con un personaje que no sabéis cómo va a funcionar, y cuando os queréis dar cuenta lleváis ya años con él. En tu caso, fueron unos quince… ¿Cómo se vive un personaje que se acaba convirtiendo en algo así como una extensión de ti mismo, o una especie de hijo?

En el caso de Tato, creo que es más bien como un hijo díscolo, porque él no tiene nada que ver conmigo. Se parece más a


Por favor, introduzca la tarjeta
Introduzca su número personal.
Tararee una canción de Lady Gaga
¿QUÉ?
¿Quieres tús últimos 20 euros? ¡Tararea una canción de Lady Gaga!
¡DAME MI DINERO! ¡CONOZCO MIS DERECHOS!
¡Tararea y baila si quieres tu dinero! ¡O me como la tarjeta!
EHUM..
LALA LAAA LALA LAAA
¡Ja ja ja! ¡Así me gusta, zorrita!
¡ESTO ES SÓLO UN EURO!
¿DÓNDE ESTÁN LOS OTROS 19?
¡Desnúdate! ¡Desnúdate para mí!
¡CUANDO ABRÍ LA CUENTA NO ME DIJERON NADA DE ESTO!
Bienvenido al mundo real... ¡mueve el culo!
"Soy un puto" ¡Dilo! ¡Dilo!
S-SOY UN PUTO...
Buen chico, ¡ahí van dos euros más!
UNA SEMANA ANTES...
DESPUÉS de las comisiones y la gestión de la crisis, ¡os propongo un nuevo reto!
¡APUESTO UN MILLÓN DE EUROS A QUE TAMBIÉN SE TRAGAN ESTO!
REUNIÓN INFORMAL de BANQUEROS
¡YO DOS!
¡JA JA! ¡QUÉ CARAY, YO TRES!
¡LEAN ESTO AHORA!
SINGAPORE JIM
¡CAMINA COMO UNA CUCARACHA, PIENSA COMO UN HOMBRE!
SINGAPORE JIM, ¿QUÉ ES ESO?
DINERO
WOW, ¿CÓMO FUNCIONA?
YO TE DOY MI DINERO Y TÚ ME DAS TÚ COMIDA
¿Y ENTONCES QUÉ?
TÚ USAS EL DINERO PARA COMPRARLE COMIDA A OTRO
YO YA TENGO COMIDA, ¿PARA QUÉ QUIERO DINERO?
¡PASO!
¡IRRESPONSABLE! ¡AHORA EL DINERO NO VALE NADA! ¡HAS DESATADO UNA CRISIS!
¿DE VERDAD? ¿CUÁNDO?
¡TODO SE VA A LA MIERDA!

Página de *Tato* (El Jueves)

algún amigo mío, si me apuras. Tato empieza siendo un repartidor de pizzas y, al principio, los chistes son sobre eso, no había un contenido costumbrista. De hecho, en esa época lo pasaba muy mal haciendo los guiones, no sabía si lo que estaba haciendo funcionaba o no. Y cuando empiezo a hacer la serie mía es cuando les propongo sacarlo de la pizzería y convertirlo en un parado de larga duración,

alguien que va haciendo trabajos basura. De hecho, en este sentido, es un personaje que atisba el futuro que nos venía. Ahora es el paradigma, pero entonces era la excepción: era un tipo de persona que existía, pero la mayoría de la gente terminaba de estudiar y encontraba un trabajo. En esa época, además, yo iba aún a las oficinas de *El Jueves* a entregar las páginas, porque no había posibilidad de hacerlo por correo electrónico, y, para que os hagáis una idea de lo poco convencido que estaba de lo que hacía, iba siempre a entregar a mediodía, que era cuando no estaban los de la redacción. Porque estaba seguro de que si me veían se acordarían de que tenían que decirme que mi serie era una mierda y que me echaban [risas]. Y, un día, me vieron al fin y me dijeron que tenían que hablar conmigo. Yo ya pensaba que me quitaban la serie, pero me ofrecieron dirigir *Puta mili*.

Que fue al año siguiente de comenzar en la revista, en 1997.

Sí, eso es.

También dirigiste, por aquella época, *Penthouse Comix*.

Cierto. Lo que pasó fue que *El Jueves* compró la licencia de *Penthouse* para España, y junto con ella había la posibilidad de sacar una revista de cómics eróticos. La verdad es que tampoco puedo contar mucho de esto, más allá de que fue un encargo, un marrón que estaba de mesa en mesa y me cayó a mí.

¿Y qué significaba dirigir una revista como esa? ¿Coordinabas a los colaboradores?

Había una revista americana que se llamaba igual y venía hecha. Se trataba de seleccionar lo que se publicaba… Con el tiempo, curiosamente, la revista americana desapareció, porque se vendía peor que la española, que siguió durante mucho tiempo. Yo dejé la dirección pasados dos años, pero luego la llevó Jordi Coll. Cuando desapareció la revista americana, lo que hicimos fue encargar páginas a dibujantes de aquí. Entre ellos, Ismael Ferrer de *Mondo Lirondo*. Pero no había una implicación ni una intención de nada más allá de cumplir con el encargo que me habían dado.

Volviendo a *El Jueves*, mientras estás con «Tato», comienzas a hacer también viñetas en las primeras páginas de cada número, dedicadas siempre a la actualidad.

Sí; hay un momento en el que los de *El Jueves* se dan cuenta de que había algo en la revista que estaba un poco fuera de época. Ellos eran dibujantes de los ochenta. También notaron que la revista comenzaba a venderse un poco menos. No era preocupante, pero estaba ahí. Y fue entonces cuando José Luis Martín, que siempre ha tenido muy buena vista para saber cuándo dar un paso, cuándo meter a gente nueva, nos cogió a Manel Fontdevila y a mí para ser miembros del equipo de redacción. Esto sucede en el 98. Yo tenía unos veinticinco años y Manel unos treinta. Se nos dice que ellos ya pasan de los cuarenta, tienen la vida resuelta, y el encargo que nos hacen como redactores es que contemos las cosas que les sucedían a los jóvenes y pobres [risas]. Nosotros éramos una generación de dibujantes mucho más costumbristas, con muchos referentes pop, y ellos venían

...SI OS HA GUSTADO, ECHADNOS LA VOLUNTAD...
¡VENGA, CABRONES! ¡ESOS FAMOSOS BILLETES DE 500 QUE DICEN QUE ESTÁ ESPAÑA LLENA! ¡QUE SE VEAN!

Autocaricatura (*El Jueves*)

de una generación mucho más combativa. La juventud de un Ivá, un Fer o un José Luis Martín era de lucha contra la autoridad, te pegaban en la escuela, la religión era una cruz que siempre tenías encima… Nosotros fuimos la primera generación que se crio con una cierta tranquilidad, cuyos padres querían que nos realizáramos como personas, fuimos a escuelas más normales… No tuvimos problemas con la autoridad tan directos y vivimos las cosas de una manera más teórica. Sabíamos que había que ser revolucionarios, en cierto modo, criticar las cosas, pero, en el fondo, nosotros nos habíamos criado en democracia. Y algunos dibujantes nos recriminaban que éramos muy burgueses [risas]. Gente como Toni, que nos tiene mucho cariño, alguna vez nos dijo que eso que hacíamos, «Tato» o «La parejita», tenían protagonistas muy acomodados en el sistema, no se cuestionaban nada… Eso cambió más adelante, en la época de la crisis. Incluso había toda una iconografía de los setenta que había quedado olvidada —el obrero pequeño, el patrón grande—, y que tenemos que recuperar tras una época en la que todo iba bien, más o menos.

Hay otra cosa que creemos que os separa de aquella generación, y es el hecho de que vosotros veníais de leer mucho cómic. No es el caso de Ivá o Fer, que venían más del humor gráfico…

Cierto.

Ahí puede haber algunas de las claves de la renovación de la revista: toda la gente que entra de vuestra mano tiene ese bagaje y refresca mucho.

Puede ser, sí. De hecho, cuando entramos, era algo que se decía mucho en la redacción de *El Jueves*: «nosotros no hacemos cómic. Hacemos humor». Los del cómic eran otra *tribu*, y había, dentro de la revista, cierta sensación de que los del cómic los miraban por encima del hombro a veces… Había una separación de estilos. Pero nosotros llegamos sin apreciar

esa distinción. Somos muy lectores de cómic y creo que somos más figurativos y narrativos, y eso se nota también cuando metemos en la revista a nuestros amigos y a la gente que nos gustaba: Pedro Vera, Lalo Kubala, Darío Adanti… Yo creo que, en realidad, no es más fresco hacer un cómic más narrativo que una viñeta a lo Reiser, pero sí que, en ese momento, funciona para meter *El Jueves* en los años noventa y que, de pronto, vuelva a hablar de lo que pasa en la calle, acercándose más a la sensibilidad del momento. *El Jueves* es una revista con un público que se va renovando, que la compra muy intensamente durante dos o tres años. Cada generación dice siempre que *El Jueves* «ya no es lo que era» porque deja de parecerse al que conocía. Nosotros conseguimos darle personalidad a una etapa de la revista que ahora ya ha terminado, y por eso mucha gente dice que su *Jueves* era el de «Para ti que eres joven», y esas series.

En aquella época, de hecho, llamaba mucho la atención el contraste entre tus páginas o las de Fontdevila y otros nuevos colaboradores, y secciones como «Martínez el facha», que estaba en la revista desde el primer número y parecía algo fuera de tiempo…

Pero que luego demostró que podía volver a la actualidad [risas].

Sí, sí, pero no dejaba de ser una revista «frankenstein», con cosas de todas las generaciones mezcladas: estaba «Clara de noche», las páginas de Azagra… Cosas de otra época.

Sí. Lo que sucedía es que sacar una serie siempre era algo muy traumático. Suponía dejar sin un trabajo bien pagado a un dibujante. Y allí había una cierta idea de comunidad, de dar trabajo a todo el mundo. Cambiar la revista era siempre un proceso lento y difícil, porque, además, nunca sabías si iba a funcionar. Las cosas de Azagra, por ejemplo, tenían muchos seguidores, había lectores que podrían haberse sentido traicionados si de repente la revista perdía eso. Porque, además, le daba una conexión con un tipo de denuncia que no estaba en otras series. Todo tenía un sentido.

Sí, se complementaban.

Y ese equilibrio entre que la revista no fuera rancia pero tampoco perdiera su identidad, que siguiera teniendo sus puntos de referencia para el lector de toda la vida, era muy complicado.

Vosotros estáis en el consejo de redacción hasta que, primero Fontdevila y luego tú —en 2006—, os convertís en directores de la revista. Las reuniones de redacción de *El Jueves* tienen mucha mítica alrededor, pero ¿eran realmente tan especiales?

Era especial porque allí había un montón de gente muy ingeniosa juntada en la misma mesa, pero eran reuniones semanales, así que al final, aunque había veces que eran un festival del humor, también había otras que había silencio… Éramos gente pensando. Yo, en su momento, no lo percibía como algo especial, ni tan siquiera sabía que la gente pensara que fueran míticas…

Bueno, hay mucha gente que habla de ellas en esos términos, por eso te preguntábamos [risas].

En el *consejillo* de redacción se tomaban todas las decisiones de la revista, y duraban toda la mañana. Hablábamos de todo y era muy agradable. Como decíamos antes, nos juntábamos gente de diferentes generaciones: Óscar Nebreda, José Luis Martín, Fer, Fontdevila, yo… Había muchas maneras distintas de ver el humor y mucha discusión. Pero también existía la necesidad de sacar la revista cada semana y por ello había momentos muy anticlimáticos. De hecho, había una cosa muy habitual en *El Jueves* y es que venían lectores a visitar la redacción y pensaban que iba a ser una fiesta del humor todo el rato. Y todo el mundo se iba decepcionado, porque aquello era una oficina en la que casi todo el tiempo la gente estaba a lo suyo, seria, tecleando…

Es como el capítulo de *Los Simpson* en el que Bart visita la redacción de *MAD* [risas].

Algo así, sí, igual. En las reuniones de redacción, si alguien hubiera venido, se habría encontrado un poco con eso: gente hablando en torno a una mesa, con algunos momentos humorísticos en medio.

Con respecto a tu relación con Fontdevila: ¿os conocisteis en *El Jueves*?

No, nos conocíamos de antes, habíamos coincidido en un suplemento infantil del diario *Avui*. Manresa, donde vive Manel, no está tan lejos de Barcelona y al final todos acabábamos coincidiendo en los salones de cómic.

¿Cómo surge la idea de hacer a cuatro manos «Para ti que eres joven»? En aquel momento, que sepamos, no se estaba haciendo nada parecido en la revista.

No. Surge cuando entramos al mismo tiempo en el consejo de redacción. Nos conocíamos y nos caíamos bien aunque nosotros, *motu proprio*, no hubiésemos planteado hacer algo juntos. Pero, como entramos de la mano para rejuvenecer el consejo, nos dijeron que íbamos a hacer algo juntos que tratara, precisamente, de la juventud. La verdad es que todo se decidió a salto de mata. Después de esa reunión se decidió el nombre, que hacía referencia a una sección que presentaba en la radio Pepe Domingo Castaño sobre la planta joven de El Corte Inglés. Desde redacción nos habían dicho que teníamos que hablar de temas juveniles como los *piercings* o los tatuajes. Que ya ves tú lo que sabíamos Manel y yo de todo eso [risas].

¡Los politonos! [risas]

No, ni siquiera había aún [risas]. La primera entrega fue de tatuajes y *piercings* directamente. Y tuvimos que decidir cómo podíamos trabajar juntos. Con la gente de La Penya yo podía escribir al mismo tiempo, pero Manel y yo no nos conocíamos lo bastante para eso. Al final, planteamos hacer la estructura de la página, decidir la composición entre los dos, y luego que cada uno hiciera sus chistes en casa. El bitono rosa, que se convirtió en la marca de la serie, se debió a que solo podíamos elegir entre cian, amarillo o magenta, y nos quedamos con este; entonces se hacía la plancha en cuatricromía. Luego ya se podría haber hecho a color, pero como se había convertido en una seña de identidad de la serie, lo dejamos tal cual. Era un color

FUTUROLOGÍA
HACE 150 AÑOS ESTAR MORENO ERA SEÑAL DE TRABAJAR AL SOL, Y POR LO TANTO SER DE CLASE HUMILDE. LOS RICOS PRESUMÍAN DE SU PALIDEZ...
AHORA LOS POBRES SON PÁLIDOS CASI TODO EL AÑO Y MANTENER UN MORENO CONSTANTE (A BASE DE PLAYAS LEJANAS Y RAYOS UVA) DENOTA PODERÍO.
DEL MISMO MODO, LOS POBRES COMÍAN LO JUSTO Y ESTABAN DELGADOS. LA OBESIDAD ERA EXCLUSIVA DE LAS CLASES ACOMODADAS.
HOY LA BARATA COMIDA INDUSTRIAL HACE QUE LA OBESIDAD SEA UN PROBLEMA DE LAS CLASES POPULARES. LA INVERSIÓN EN COMIDA SANA Y GIMNASIOS RESULTA EN RICOS DELGADOS
BASÁNDONOS EN ESA EVOLUCIÓN DE LAS COSAS, OS PONEMOS AQUÍ UN DIBUJO DE UN MIEMBRO DEL CLUB BILDELBERG EN 2070. ¡GUARDA ESTE EJEMPLAR HASTA ESE AÑO Y COMPRUEBA SI HEMOS ACERTADO!
¡VEN YENNI! ¡QUE SALGO EN EL JUEVES!

Página de *Para ti que eres joven:*
«Futurología» (El Jueves)

muy feo, pero era el color de «Para ti que eres joven».

La serie dura muchos años, por lo que imaginamos que, al final, llegaríais a un punto en el que no repetirse era complicado.

Sí, duró unos quince años. Hicimos unas ochocientas páginas.

¿Cómo hacíais para no repetir temas?

Yo creo que estuvimos más tiempo con la sensación de que habíamos tocado ya todos los temas que sin ella. Al cabo de cuatro años ya empezamos a pensar que lo habíamos hecho todo. La verdad es que, cada vez que nos sentábamos, nos salían temas nuevos. Hacíamos subdivisiones de temas. Si habíamos hecho «amigos», luego hacíamos «pelearte con un amigo». Llegó un punto en el que Manel y yo, como pareja artística, teníamos un punto de matrimonio bien avenido, nos conocíamos todo el uno del otro. Viajábamos mucho a salones, y en los viajes de tren nos dedicábamos a sacar temas para la serie, hacíamos lluvia de ideas. En un viaje de tren resolvíamos medio año [risas]. Después, cada semana, el lunes o el martes, uno le enviaba un mail al otro y escogíamos un tema de la lista, y repartíamos las partes de la entrega: el consejo de la semana, la tira vertical… Yo, muchas veces, leía lo de Manel cuando se publicaba. Íbamos a salto de mata. Y hay que decir que solo una vez hicimos el mismo chiste él y yo.

¿Y lo dejasteis así?

Sí, nos pareció gracioso. Incluso metimos una nota diciendo que era la primera vez que nos pasaba y no se iba a repetir. En el fondo, es la serie que menos esfuerzo me representaba. Era sentarse y tirar del hilo. También sucede que, en el humor, si te lo tienes que jugar a una sola carta sufres mucho más. En una viñeta diaria o una página de «Tato», te la juegas y tiene que funcionar. Pero en una página con veinte chistes, es más sencillo.

Sí, si uno es un poco más flojo, no pasa nada.

O si una viñeta es más expositiva y tienes simplemente un bocadillo al fondo que le da cierta réplica graciosa. Como hay muchas, por pura estadística habrá una memorable. Lo bueno de hacer humor, o ficción, es que la gente se acuerda más de lo bueno que de lo malo. Todavía hoy, cuando tengo una sesión de firmas, viene alguien y me recuerda un chiste de aquella época. Los lectores son muy agradecidos.

En esa serie os dibujabais a vosotros mismos. No sabemos si para ti era la primera vez que usabas ese recurso, que luego, de hecho, has usado mucho.

Creo que empecé a hacerlo un poquito antes, y era por el pánico que os comentaba que tenía a que me echaran. Yo sabía que los dibujantes que se dibujaban a sí mismos me generaban mucha empatía. Como Crumb. Aunque eran gente, en general, miserable, establecía una relación cercana con ellos. Era consciente de ese efecto. En *El Jueves* se hacían encuestas entre los lectores, cada dos o tres años, más o menos, para decidir si se hacían cambios. Convencido de que me iba a ir mal en las encuestas, pensaba que si me dibujaba a mí mismo la gente pensaría «no es muy bueno, pero pobre chaval» [risas]. Y la verdad es que funciona: la gente cree que te conoce. Aunque, obviamente, cuando te dibujas estás construyendo un avatar, un recurso que tiene que ver contigo, pero no eres tú. Pero hace que la gente empatice contigo. Además, como no somos tan especiales, al final lo que cuentas es muy universal.

Una pregunta un tanto capciosa: cuando empiezas a hacer «Para ti que eres joven» eras joven, pero cuando terminas…

Tengo cuarenta y dos.

Eso es. También es cierto que el concepto de juventud se ha ido ampliando, pero ¿os planteáis en algún momento que quizás estéis perdiendo el contacto con lo que le pasa a la gente joven?

De hecho, junto con el chiste recurrente de que no teníamos ya temas, estaba ese: ya no éramos jóvenes. Era una obviedad mayúscula [risas]. En nuestra defensa diré que, en realidad, la serie nunca ha ido de la juventud. Si repasas los temas verás que se habla de la playa, de bares… De cualquier cosa. No había una intención de hablar exclusivamente de las cosas que atañen a los jóvenes. Y, por otro lado, la serie se llamaba «Para ti que eres joven». Es decir, que nosotros, desde la poltrona, te decimos a ti, joven, lo que tienes que opinar de las cosas. Dicho esto, sí que es cierto que, cuando nos fuimos de *El Jueves*, habíamos apurado ya mucho las posibilidades de la serie y seguramente habría sido absurdo seguir mucho más. Salvando las distancias, es como cuando Bill Waterson dejó de hacer *Calvin & Hobbes* a los diez años porque era consciente de que hay un momento en el que la cosa no va a mejorar. Que ya le has sacado todo el partido a lo que estás haciendo.

Respecto a tu etapa como director, nos imaginamos la responsabilidad que de por sí suponía asumir el cargo…

Sí, yo creo que nadie estaba a gusto en ese papel. Ni Manel, ni José Luis Martín ni yo. En el fondo, nos gustaba más dibujar. Por otro lado, tu relación con los compañeros cambia, claro. Te conviertes en un señor que tiene cierto poder sobre ellos, y eso no resulta muy divertido.

Habría momentos duros, cuando había que decirle a alguien que no podía seguir con su serie…

Claro, eso era lo que peor llevaba. Había veces que estaba semanas sin dormir. Porque, además, había ocasiones en las que no estabas de acuerdo con la decisión del consejo, pero tenía que ejecutarla como director. Recuerdo cuando tuve que llamar a Darío Adanti, que era superamigo mío, y que acabó consolándome él a mí. Estas cosas formaban parte del trabajo y de las razones por las que dejé de ser director tras cuatro años.

La revista que sale los miércoles
el jueves
NUESTRAS MARAVILLAS
POSTER MICHAEL MOORE
TENEMOS LAS ACTAS DE ETA
AGENDA DE VERANO
www.eljueves.es
¡SE NOTA QUE VIENEN ELECCIONES, ZP!
2.500€
POR NIÑO
¿TE DAS CUENTA? SI TE QUEMAS PRENADA...
...ESTO VA A SER LO MÁS PARECIDO A TRABAJAR QUE HE HECHO EN MI VIDA!

La portada de *El Jueves* que motivó el secuestro editorial.

Justo al año siguiente de convertirte en director de *El Jueves,* en 2007, sucede el secuestro editorial del número con la portada del príncipe y Letizia Ortiz manteniendo relaciones sexuales. ¿Cómo lo viviste?

Cuando nosotros entramos en la revista, los veteranos nos contaban que cuando empezaron, en el 77, iban a juicios. Nos parecía una cosa de otra época. De repente, sacamos esta portada, que no era más bestia que muchas otras que habíamos hecho, pero salió en la televisión, en un programa de máxima audiencia.

En *Aquí hay tomate*, ¿verdad?

Sí. Estaban muy quejosos porque no les dejaban hablar mucho de la familia real y salieron diciendo que, en cambio, nos habían dejado hacer esa portada a nosotros. Así, una cosa que no solía entrar en el radar de determinada gente subió y tuvo más repercusión, y algo que para el lector de *El Jueves* era absolutamente normal, al mundo de la justicia o… bueno, tampoco sabemos muy bien de dónde sale la idea de denunciar, en realidad. Además, si tú afrentas el honor de una persona, es ella la que tiene que denunciarte. Pero si es el rey de España o el príncipe Felipe —en este caso, Letizia Ortiz todavía no era reina y no entraba en ese supuesto—, actúa la fiscalía. En lugar de ir al juzgado de L'Hospitalet, Manel y Guillermo tuvieron que ir a la Audiencia Nacional, donde se juzgan delitos de terrorismo. Fue todo muy curioso. En ese momento nos pareció algo fuera de tiempo: no

sabíamos que era el aperitivo de lo que está pasando ahora. Fue la primera revista en mucho tiempo en pasar por algo así, pero ahora tenemos a raperos, titiriteros… Mucha gente con causas pendientes y que incluso ha dormido en la cárcel. Nosotros nos libramos pagando tres mil euros cada uno de los autores, Fontdevila y Guillermo, que fueron los procesados. Y os puedo decir que se ganó mucho más con las ventas de la revista tras esto. La ley que se usó para justificar la causa era de los años sesenta, y decía cosas como que había que requisar las planchas de la revista, cosa que ya no existía. Tuvimos que explicarles a los policías que vinieron a ejecutar el secuestro cuestiones de fotomecánica moderna [risas]. «No, no, a mí me han dicho que me tengo que llevar las planchas de la revista». Y nosotros les decíamos que se enviaba a imprenta en un pdf… Todo muy loco.

¿Vosotros sabíais lo que era un secuestro editorial? Gente como José Luis Martín sabemos que sí, porque los vivió en primera persona, pero vuestra generación…

No, claro, yo recuerdo la llamada de la secretaria, que me dijo que nos habían secuestrado. Mi primera reacción fue pensar que había entrado alguien en la redacción a punta de pistola.

Menudo susto.

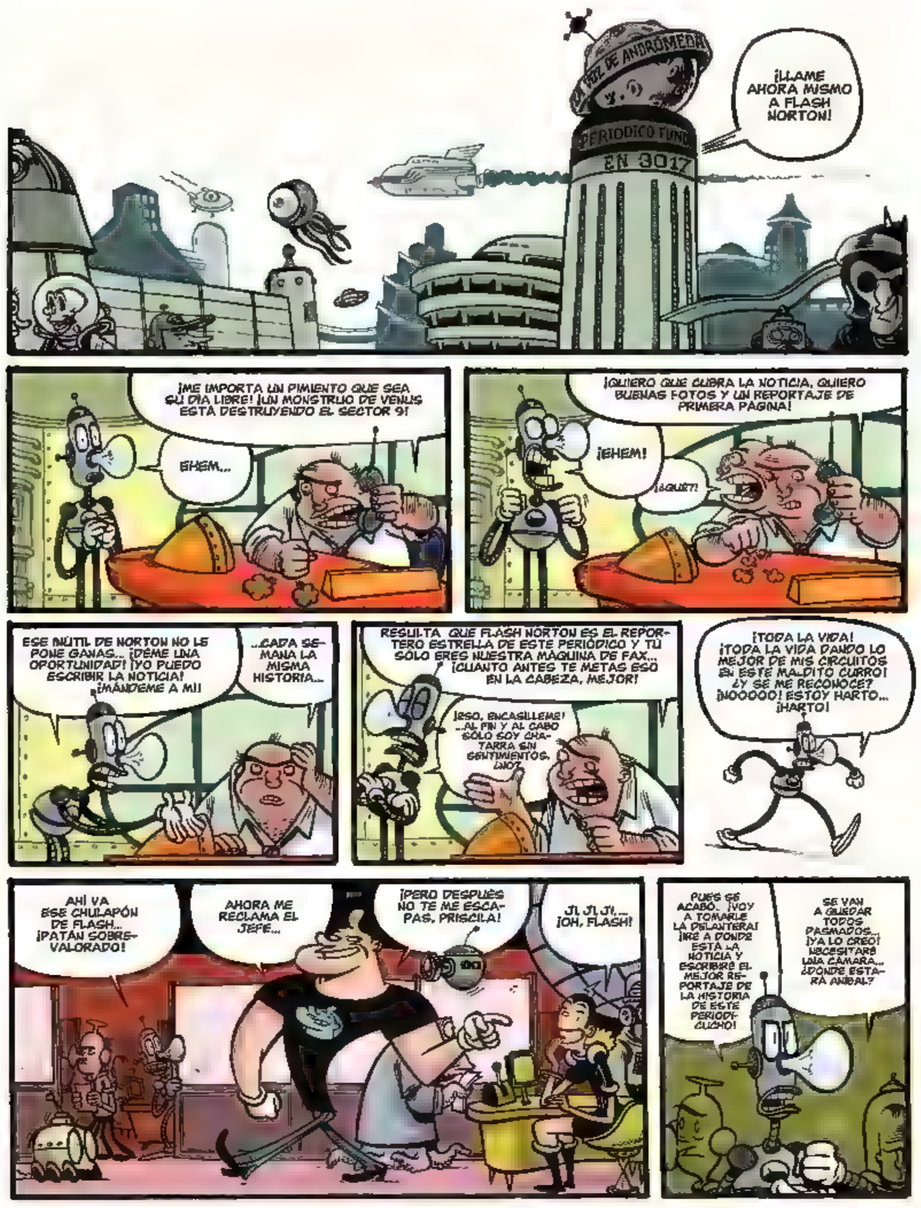
Sí, sí [risas]. Pero me lo explicó en el momento. Tengo que decir que, aunque hubo un primer momento de susto, por otro lado, también pensamos que cuando haces humor combativo lo que quieres es tocar hueso. En aquella época, en la que triunfaba *Caiga en Caiga* en televisión, se había establecido entre la clase política que había que aceptar las bromas de los humoristas y hacerlas suyas. Y eso yo creo que es un poco molesto para el humorista: tú lo que buscas es que Aznar no quiera verte ni en pintura. Si se ríe con tu chiste, en cierto modo lo está desactivando. Y el hecho de que un chiste se considerase un objeto peligroso… No digo que esté bien que se persiga un chiste, claro, pero si atacas el *statu quo*, es interesante y estimulante comprobar que se da esta reacción. Porque, además, ahí se abrió la veda a hacer chistes del rey.

En *El Jueves* teníais la serie «Pascual, mayordomo real»…

Sí, la Casa Real salía en *El Jueves* habitualmente. Pero, aunque hubo chistes muy bestias, por ejemplo, algunos de Ivá, en general se hacía un humor muy amable. Se les trataba como personajes públicos, pero no se cuestionaba la monarquía. No sé si sabéis que la Casal Real tiene costumbre de pedir a los humoristas los originales de los chistes que se hacen sobre ellos. Obviamente, el de esta portada no nos lo pidieron, pero sí que nos habían pedido cosas antes, como un póster del príncipe, un dibujo muy bonito pero cuyo chiste era, simplemente, que era muy alto, ya está.

Después de lo que pasó con la portada, ¿siguieron pidiendo originales?

No, no. Además, tengo que decir que los pedían, pero no los pagaban: se suponía que era tan guay que la Casa Real te pidiera algo, que los humoristas lo mandaban sin cobrar.


LA VOZ DE ANDROMEDA
PERIODICO FUNG
EN 3017
¡LLAME AHORA MISMO A FLASH NORTON!
¡ME IMPORTA UN PIMIENTO QUE SEA SU DIA LIBRE! ¡UN MONSTRUO DE VENUS ESTÁ DESTRUYENDO EL SECTOR 9!
EHEM...
¡QUIERO QUE CUBRA LA NOTICIA, QUIERO BUENAS FOTOS Y UN REPORTAJE DE PRIMERA PAGINA!
¡EHEM!
¿QUE?!
ESE INUTIL DE NORTON NO LE PONE GANAS... ¡DEME UNA OPORTUNIDAD! ¡YO PUEDO ESCRIBIR LA NOTICIA!
¡MANDEME A MI!
...CADA SEMANA LA MISMA HISTORIA...
RESULTA QUE FLASH NORTON ES EL REPORTERO ESTRELLA DE ESTE PERIÓDICO Y TU SOLO ERES NUESTRA MAQUINA DE FAX...
¡CUANTO ANTES TE METAS ESO EN LA CABEZA, MEJOR!
¡ESO, ENCASILLEME! ...AL FBI Y AL CABO SOLO SOY CHATARRA SIN SENTIMIENTOS. LMCT
¡TODA LA VIDA! ¡TODA LA VIDA DANDO LO MEJOR DE MIS CIRCUITOS EN ESTE MALDITO CURRO! ¿Y SE ME RECONOCE? ¡NOOOOO! ESTOY HARTO... ¡HARTO!
AHÍ VA ESE CHULAPÓN DE FLASH... ¡PATÁN SOBRESVALORADO!
AHORA ME RECLAMA EL JEFE...
¡PERO DESPUÉS NO TE ME ESCAPAS, PRISCILA!
JI, JI, JI,... ¡OH, FLASH!
PUES SE ACABÓ. ¡VOY A TOMARLE LA DELANTERA! ¡IRÉ A DONDE ESTÁ LA NOTICIA Y ESCRIBIRÉ EL MEJOR REPORTAJE DE LA HISTORIA DE ESTE PERIODICUCHO!
SE VAN A QUEDAR TODOS PASMADOS... ¡YA LO CREO! NECESITARÉ UNA CÁMARA... ¿DONDE ESTARÁ ANIBAL?

Página de *Carlitos Fax* en la revista *Mister K* (El Jueves)

Pasemos a la experiencia de *Mister K*. Fue una revista infantil que duró unos tres años (2004-2006), y en la que tú publicabas «Carlitos Fax». En esa serie, al igual que en *Calavera lunar*, ya estás dándole rienda suelta a tu vena de ciencia ficción.

Sí. Como es algo que siempre he querido hacer pero en lo que nunca he tenido muchas oportunidades, cada vez que me decían que hiciera lo que quisiera tiraba por ahí. Es un espacio que me resulta agradable. *Mister K* se hizo porque José Luis Martín decidió, ya que había una revista que funcionaba bien y estaba implantada, probar a recuperar el tebeo infantil para quioscos. Si alguien podía hacerlo, éramos nosotros. *El Jueves*, en sus orígenes, se había planteado como un *Pulgarcito* para adultos, así que se trataba de dar el paso inverso y hacer *El Jueves* para niños, con personajes y demás. La revista nunca fue bien en ventas, pero la apuesta se aguantó mucho tiempo porque se creía en ella. Se hizo una campaña regalando la revista en las puertas de los colegios, se hizo de todo. Pero no funcionó. Curiosamente, «Carlitos Fax» fue muy celebrada en el mundo del cómic, pero cuando se hizo un estudio de mercado la serie que más odiaban todos los niños era esta [risas]. No entendían nada. Claro, era un robot fax, que trabajaba en un periódico…

Es una serie muy Bruguera, además, con esos finales, con las páginas de periódicos que remitían a Jan…

Sí, mi idea era hacer algo cercano a mi percepción de *Superlópez*, con influencia de muchas series de televisión, como *Futurama* o *Los Simpson*.

El antagonista de Carlitos Fax recuerda, además, a Johnny Bravo.

¡Es verdad! [risas] No lo había pensado nunca.

Igual es hasta posterior. El hecho de que la revista fuera una apuesta de la editorial, ¿te daba más libertad?

Sí; además, cuando se lanza *Mister K* yo ya tenía cierto peso en la revista, podía permitirme hacer lo que me apeteciera, y a ellos les pareció fantástico. Me lo pasé muy bien. Era una serie que me creía mucho, y que me daba un soplo de aire fresco. Necesitaba salir de la actualidad y hacer algo así.

Cuando se va acercando el final de tu etapa en *El Jueves*, llevabas muchos años con «Tato» y «Para ti que eres joven», además de chistes de actualidad…

Con el chiste de actualidad yo tenía un problema de entrada: nunca quise hacerlo. El humor costumbrista sí me apetecía, pero el humor de dibujar a Rajoy y dar una opinión política nunca me había interesado demasiado. Pero, claro, me metí en una revista en la que eso formaba parte del paquete. Llegué a un punto en el que lo hacía con cierta comodidad. Pero lo que nunca se me ha dado bien, aunque me gusta y soy consumidor de ese tipo de humor, es la viñeta de actualidad. Concentrar toda tu opinión en una sola imagen contundente, lo que hacen tan bien Fontdevila o Bernardo Vergara… Lo he sufrido mucho e, incluso, creo que va en contra del lenguaje que he ido desarrollando, basado en los diálogos largos, en ir construyendo una situación. Lo de jugármelo todo a una carta es algo que me horroriza. Con las portadas me pasaba igual, lo pasaba fatal, aunque al final me salieran. Es cierto que es un músculo que se ejercita hasta que sale solo. Al principio de estar en *El Jueves* cada chiste me suponía tirarme hasta las tres de la mañana con la mente en blanco, pero, al cabo de un tiempo, yo sabía que, si me sentaba, en cuarenta minutos sacaba un chiste decente.

Cuando llega el momento en el que se da una censura editorial de una portada, por parte de RBA, y decidís salir de *El Jueves*, ¿en qué punto te encontrabas en tu relación con la revista?

Volvía a ser miembro del consejo de redacción. Iba una vez a la semana y ya está, ni siquiera trabajaba en la oficina. La directora era Mayte Quílez, que me sucedió.

¿Y sentías el cansancio acumulado?

Ahí está la cuestión. A veces tengo que articular muy bien mi discurso sobre los motivos por los que me fui de *El Jueves* para que no parezca lo que no es. Coincidió en el tiempo un cansancio que duraba ya años: les decía a mis amigos siempre que no estaría mucho más en la revista, que quería hacer cosas nuevas, y no quería que fuera demasiado tarde. Al mismo tiempo, se da esta situación que rompe las reglas del juego al que había jugado la revista durante sus primeros treinta y cinco años de vida. De repente, llega un señor, Rodrigo de RBA, que había comprado la revista hacía dos años, y decide lo que se publica y lo que no. Y además nos pide que mintamos a los lectores sobre ello. Creo que esa es la parte más jodida. A nosotros, a veces, nos decían que no podíamos hacer chistes sobre ciertas marcas, había problemas con los anunciantes. Y esto yo lo contaba siempre. Es una mierda, pero es así, y lo contaba. Pero, en este caso, se nos dijo que la portada se cambiaba por otra, y que teníamos que decir que era una decisión nuestra. Esto es lo que nos puso RBA encima de la mesa.

¿De manera explícita?

Sí, tal cual. Además, con la portada ya anunciada en redes. Nos dijeron que informáramos de que había sido un error, que la portada siempre había sido la otra. Un humorista tiene, como patrimonio, su habilidad para hacer chistes, pero la otra

cosa que tiene es su credibilidad. El lector confía en que crees de verdad en lo que cuentas: mentirle al lector es perder ese patrimonio. Fue un día muy triste en la redacción. Había gente que, de manera comprensible, valoraba más que la revista siguiera, seguir teniendo un trabajo… Y, en nuestro caso, creo que estábamos un poco quemados y pensamos que, si aceptábamos aquello, la revista se convertía en otra cosa. Cuando secuestraron la revista en 2007, por lo menos pudimos plantar cara. Pero ahora se nos planteaba que teníamos que callarnos y seguir con lo nuestro. Además, creo que en ese momento el rey estaba abdicando para lavar la cara de la Corona, y nosotros sabíamos que estaba habiendo una presión brutal para que los medios hablaran bien de la institución. Que no hubiera ningún medio crítico nos parecía fatal.

Además, esa debería ser la función de la sátira.

Claro, pero ese día el mensaje era que la Corona se renovaba para el futuro, limpia de todo: olvidaos de los elefantes y las amantes. Y eso nos parecía que iba en contra de nuestro trabajo de los últimos quince años. Todo eso, sumado al hecho de que yo estaba convencido de que ya había hecho todo lo que podía hacer en la revista… Blanco y en botella. Pero este fue mi caso: hubo gente que se fue de la revista pese a tener todavía muchas posibilidades en ella, y gente que se quedó por sus propias razones.

Recordamos muy bien aquellos días: fue un terremoto en el cómic español. Al principio, nadie entendía nada, pero comenzó a haber rumores, Quílez intervino en un programa de radio donde explicaba lo que tú has comentado. Si no recordamos mal, tú fuiste el primero que anunció que dejaba la revista, con un *tweet*, sin explicar mucho más.

Fue muy sintomático de los tiempos en los que vivimos. Antes, si tú querías hacer un acto de protesta, salías a la calle, te ibas a la puerta de RBA. Pero esto fue un poco *pocho*: todos delante de nuestros ordenadores [risas]. Fue muy poco catártico. Al mismo tiempo que la gente veía esas pequeñas puntas de iceberg en redes, había por debajo una cantidad demencial de mensajes entre los dibujantes. Morán, incluso, no se enteró hasta una semana más tarde porque estaba de vacaciones… Hubo mucha discusión, incluso bronca, un cierto cisma entre los que se quedaron y los que nos fuimos, que recibimos apoyo en las redes. Ya sabéis cómo es internet: a los que se quedaron los tildaron de traidores, de que se habían cargado la revista… Pero no era eso: cada uno hizo lo que creyó que debía. Hubo gente que se sintió herida, aunque, con el tiempo, hemos recompuesto las relaciones entre nosotros, porque, al fin y al cabo, todos estamos en la misma guerra; sí que quedaron cicatrices. Pero todo forma parte del trabajo. Siempre digo que la primera mejor cosa que he hecho en la vida fue entrar en *El Jueves*, porque fui muy feliz trabajando allí, y la segunda mejor cosa que he hecho en la vida es irme de *El Jueves*. Tenía que hacerlo y creo que fue la mejor manera.

Antes de comenzar con *Orgullo y Satisfacción*, tienes varias obras publicadas con ¡Caramba!, el proyecto editorial de Manuel Bartual y Alba Diethelm. Incluso participaste en el primer fanzine con

el que se presentó en sociedad. ¿Cómo viste, en aquel momento, la propuesta de esa editorial? Su intención de centrarse en el humor, por un lado, y el aspecto económico, por otro.

Cuando Bartual decidió fundar ¡Caramba! fue una gran noticia para todo el entorno. El sector ¡Caramba!, si os fijáis, coincidía bastante con el grupo de nuevos autores de *El Jueves*. Paco Alcázar, Fontdevila… Toda esa cantera que desembocó en *El Jueves*. En ¡Caramba! sabías que tenías una libertad casi absoluta para hacer lo que quisieras. Y las condiciones económicas eran que al autor se le ofrecía el 50% de los beneficios, que está muy por encima del 10% que dan otras editoriales. Cuando un autor se hace editor, por un lado, se dará cuenta de que serlo no es ningún regalo, pero, por otro, tiende a intentar hacerlo mejor para el autor. Empatiza más con su situación económica. Es un experimento que se agradece mucho, como luego Panel Syndicate. Más allá de eso, era un placer estar como en casa, entre amigos. Manuel siempre hacía una propuesta muy lúdica sobre algún tema, y era muy agradable participar en esos fanzines. Era como jugar con las reglas que te ponían. Después saqué dos *grapas*: *Ser un hombre: cómo y por qué* (2012) y *23 fotogramas por segundo* (2014), que era una recopilación de páginas que había hecho para el periódico del Festival de Cine de Gijón.

Respecto a *Ser un hombre: cómo y por qué*, ¿fue la obra más larga que habías hecho hasta entonces? ¿Eras consciente de esto cuando lo hacías?

Ese cómic tiene truco, porque en el fondo no deja de ser un montón de historietas cortas, por mi incapacidad para hilvanar un discurso más largo, porque estaba acostumbrado, en *El Jueves*, a trabajar con formatos muy cortos. Es un cómic que gusta mucho al público, y a mí también, pero ahí hay una pequeña decepción que solo conozco yo: cuando Bartual me propone hacer algo, a mí se me ocurre esta idea de hablar de la testosterona, el estar atrapado en el heteropatriarcado… Me pareció una buena idea que en ese momento no se tocaba aún mucho. En mi cabeza, me lo planteé como un ensayo de veintipico páginas, bien hilvanado. Pero, una vez me puse a dibujarlo, me di cuenta de que mi cerebro estaba demasiado acostumbrado a cosas muy cortas, tras quince años ejercitándolo en esa dirección. Y por eso acabé haciendo un «Para ti que eres joven» muy largo sobre la masculinidad. Un montón de chistes, de secciones distintas intercaladas. Ese tipo de formato me da tranquilidad, y para un autor tan inseguro como yo funciona muy bien, por lo que os comentaba antes de no jugártelo todo a una sola carta. Por eso digo que fue un pequeño fracaso, porque no logré mi objetivo inicial. Dicho esto, es cierto que es el tebeo más largo desde *Calavera lunar*. No me veía capaz de afrontar algo más extenso, también porque en aquella época aún seguía dibujando semanalmente en *El Jueves* y no tenía tiempo.

Ese cómic refleja muy bien cómo se han podido sentir muchos hombres a lo largo de sus vidas con respecto a esa masculinidad que representa el personaje del Sargento. Muchas veces uno se podía sentir mal por no llegar a esos estándares impuestos por el heteropatriarcado: por no ser bueno en deportes, no ligar…

Sí, por no responder a ese patrón masculino que se ha impuesto. Lo guay cuando eres «raro» es descubrir que hay mucha gente que comparte tus rarezas. Cuando eres adolescente, como eres el raro de la clase, piensas que eres el raro del universo, pero llega el momento en el que descubres que hablar de tus experiencias tiene una resonancia en un montón de gente que ha vivido experiencias parecidas. De lo particular a lo universal ya sabemos que hay un pasito. *Ser un hombre…* es un tebeo que hice en 2012, además, cuando aún el discurso sobre género no tenía esta importancia ni generaba esta crispación en la que meter la pata resulta muy fácil. No sé si ese tebeo lo haría ahora con la tranquilidad con la que lo hice en 2012, me preocuparía cómo se tomaría la gente ciertas cosas. De hecho, el tebeo se ha agotado, y reeditarlo, siendo una *grapa*, no tiene mucho sentido comercial, y hace poco hablaba con Astiberri sobre la posibilidad de expandir la obra, convertirlo en un volumen más largo. Pero ahora estoy en otra guerra, y, además, para hacerlo tendría que aislarme en una campana, porque, si tengo en cuenta todo lo que he leído en redes y artículos durante estos seis o siete años, sé que hay chistes que me costaría hacer o que haría con otra conciencia.

El mundo ha cambiado mucho en esto en muy pocos años, por internet, la posibilidad de publicar … Fue una obra previa al estallido de todo esto.

Sí, ya había redes sociales, pero aún eran un lugar cómodo. Recuerdo que para mí Twitter era como chatear con mis compañeros. Pero ahora, como todo internet,

MUCHOS SON LOS QUE NO ENCUENTRAN EL CAMINO, ¡DIOS! DE NOCHE SUS GRITOS NO ME DEJAN DORMIR. POR ESO OS REGALO ESTE...
MAPA del SEXO
¡QUE SEA ÉPICO DEPENDE AHORA DE VOSOTROS!
VALLE SECRETO de la PRIMERA VEZ
MONTE de los MITOS SEXUALES
CASCADA de las DESPEDIDAS de SOLTERO
CÚPULA SAGRADA de la MADRE y la HERMANA
PAÍS de lo GAY
DESIERTO de la CURIOSIDAD
PALACIO de las MILFS
HUERTO de las TEENS
CUEVA de las IMÁGENES INCONFESABLES que se te APARECEN al MASTURBARTE
RESERVA NATURAL de EXS
POZO del MATRIMONIO
MARISMA de las EXTRANJERAS
MONTAÑAS NEGRAS del FEMINISMO
TEMPLO de la PROSTITUCIÓN
PÁRAMO del PAGAFANTISMO
GRAN TEATRO de LO QUE CUENTAS
CEMENTERIO de ANIMALES TEÓRICAMENTE AFRODISÍACOS
ESCUELA de JUEGOS PRELIMINARES
GRUTA de la INFIDELIDAD
CENTRO de INVESTIGACIÓN de FRASES INFALIBLES
AQUÍ
SIMA del FOLLAR y el HACER EL AMOR
ENLARGE tu PENIS
LABERINTO de las MUJERES
ERIAL de la VIRGINIDAD
RÍO del DESEO
ZONA PROHIBIDA de tus PADRES FOLLANDO
PEQUEÑO CHAMIZO de lo que PASÓ EN REALIDAD
BOSQUECILLO de las MIRADAS FURTIVAS a PECHOS
CLAVE
HOMBRE
POSIBLE CONTACTO CON MUJERES
LETRA
PELIGRO
POSIBLE DESEMBOLSO
ZONA INEXPLORADA
FARMACIA
A FAVOR
EN CONTRA
PRADOS de la MASTURBACIÓN
JARDINES del PORNO
BREZALES de la HIGIENE CORPORAL
SIMA INSONDABLE del ORGASMO FINGIDO
FORO de las TETAS OPERADAS
PANTANOS de las RAREZAS EXTREME de INTERNET
TERRAPLÉN del MASAJE ESCROTAL

Doble página de *Ser un hombre: cómo y por qué* (¡Caramba!, 2012)

se ha convertido en un lugar en el que el discurso tiene que ser siempre muy medido. De hecho, yo he dejado de participar en redes, más allá de promocionar mis cosas. Hace años que no opino de nada; ya hay demasiada gente opinando. Y, además, yo ya tengo un canal para opinar: mis propios tebeos. Para qué voy a liarme en redes.

Es curioso, porque, en realidad, ¡Caramba! fue pionera en el uso de las redes para promocionar sus obras. Empezando con aquel vídeo donde, antes de que supiéramos en qué consistía, aparecían muchos autores…

Sí, claro. Bueno, cualquiera que lea esta entrevista sabrá que Manuel Bartual es el Manuel Bartual del famoso hilo. Es un histórico de Twitter, de las primeras personas que empezó a utilizar las redes con una cierta inteligencia, midiendo el lenguaje, los tiempos… Fue un pionero.

Pasando a *23 fotogramas por segundo*, ¿cómo surge el encargo del Festival de Cine de Gijón? Porque tú tampoco eras una persona que hiciera cómics sobre cine…

Pues es curioso, pero a veces la vida te pone en bandeja cosas en las que estás pensando… Yo hacía tiempo que estaba dándole vueltas a cómo se podría enfocar la crítica, o el diario de consumo cultural —libros, tebeos, películas— en formato de cómic. Estuve, incluso, acariciando la idea de hacer un blog, donde subir pequeñas reseñas en formato

Portada de *23 fotogramas por segundo* (¡Caramba!, 2014)

de cómic de todo lo que fuera leyendo. Justo en ese momento me escribió Jorge Iván Argiz del Festival de Cine de Gijón, y me preguntó si me apetecía hacer algo para el periódico del Festival. Pero, en estos casos, nunca me postulo como experto de nada, simplemente creo que, como humorista, puedes hablar de todo lo que te interesa, como aficionado. Me gustó mucho trabajar en el formato del periódico, aunque en el cómic salen las páginas partidas por la mitad. Me lo pasé muy bien, aunque, de nuevo, consistió en buena medida en sacar las herramientas de «Para ti que eres joven» para hablar de algo y descomponerlo en sus partes.

...PODRÍA SEGUIR GOLPEÁNDOTE TODA la TARDE, PERO QUIERO QUE ESTÉS CONSCIENTE PARA CONFESAR...
¿POR QUÉ?! ¿POR QUÉ HAS TEJIDO ESA RED DE MENTIRAS?
...NO SÉ DE QUÉ ME HABLA...
...HACE MESES LA INDUSTRIA LÁCTEA ME CONTRATÓ PORA INVESTIGAR UNOS MAILS CON ACUSACIONES INFUNDADAS...
HE OÍDO QUE ALGUIEN POR AQUÍ NO LES DA YOGUR LÍQUIDO A SUS HIJOS PORQUE "LOS BÍFIDUS MATAN las DEFENSAS"...
...¡ME LO DIJO UN MAIL de MI CUÑADA! ...¡MI CUÑADA!
¡MUCHO ME COSTÓ EXCAVAR MI CAMINO a la VERDAD!
¡QUIERO NOMBRES! ¡¿QUIÉN TE MANDÓ ESE MAIL?!
¡¿POR QUÉ ME APUNTA CON UN PLÁTANO?!
¡UN PLÁTANO SIN MOTAS! POSIBLEMENTE CRIADO en UN INVERNADERO, ¿QUIÉN SABE SI ROCIADO CON PESTICIDAS TÓXICOS? ¿QUIZÁ UNA VARIEDAD TRANSGÉNICA QUE PRODUCE CÁNCER?
¿UN BOCADO?
¡NO! ¡NO! ...FUE UNA COMPAÑERA de TRABAJO...

Página de *Misterios comestibles* (Astiberri, 2014)

En aquella época también publicaste *Misterios comestibles* (2014) con Astiberri, en una colección de libros de pequeño formato. Era un encargo, ¿verdad?

Sí, de hecho, fue justo en 2014, el año en el que me fui de *El Jueves*. Me escribió Héloïse Guerrier, una de las editoras, y me ofreció hacer algo en esta colección, que ya tenía dos entregas. La idea era hacer un cómic barato, de tema universal, las leyendas urbanas, de compra impulsiva... Para poner al lado del cajero de la librería y que la gente, a última hora, lo vea y se lo lleve. Fue la primera oferta que tuve tras quedarme sin trabajo y la pillé al vuelo. En este caso, me lo planteé como una historia con un arco, con cierto sentido. Tiré un poco más a la escuela Bruguera, una de mis grandes influencias.

Nos da la sensación de que no todos los autores se adaptaron bien a ese formato tan concreto. ¿Cómo te adaptaste tú? ¿Te costó?

No, de hecho, es un tebeo que hice bastante a vuelapluma, muy rápido, y en ningún momento me peleé con el formato. Sí que es cierto que era muy peculiar, con bitono, páginas muy pequeñas, que no permitían una narrativa muy comprimida. Pero me pareció un formato agradable. Me lo tomé como me suelo tomar estas cosas: como un juego con sus reglas. Disfruto mucho cuando me ponen limitaciones. Pero en ningún momento tuve la sensación de estar constreñido; por toda la etapa de *El Jueves*, estoy muy acostumbrado a trabajar con corsés.

Pasemos a *Orgullo y Satisfacción*. Cuando os marcháis de *El Jueves* y decidís lanzar aquella primera revista digital, recordamos que se vivió como algo muy especial, con mucho apoyo de la gente.

La presentación en Madrid en el Teatro del Barrio estuvo llena a rebosar.

Sí, fue un momento muy emocionante. Fueron quince días de una montaña rusa de emociones. Dejar la revista fue devastador para todos, por la inseguridad de dejar el trabajo y no saber a qué te vas a dedicar… Luego, decidir sacar la revista en formato digital, pasada la tormenta en redes. En ese momento quedamos en mi casa Manuel Bartual, Guillermo, Bernardo Vergara y Manel Fontdevila, los que habíamos sido más *vocales* respecto al abandono de la revista, que, además, éramos amigos. En esos momentos yo ya estaba empezando a hacer *¡Universo!* para Panel Syndicate, así que de alguna forma *Orgullo y Satisfacción* surge de ese modelo. Nos planteábamos si hacer algo en papel, tipo periódico, o colaborábamos con otra publicación… Incluso recibimos alguna oferta de algún gran editor de grupo mediático. Pero eso no nos apetecía. Pagar nosotros una publicación en papel estaba fuera de nuestras posibilidades económicas por completo, y tampoco habríamos podido salir el día de la coronación, porque faltaba una semana. Finalmente, tomamos el modelo Panel Syndicate y decidimos colgarlo en internet y cobrar, a diferencia de ese modelo, un precio mínimo fijo, pero con la posibilidad de pagar más. Eso nos dio la oportunidad de poder publicar la revista el mismo día en que estuviera dibujada. En esos momentos, veníamos cabalgando una ola mediática muy bestia, porque había muchos medios que se solidarizaban con nosotros y entendían nuestros motivos, ya que habían recibido instrucciones de no hablar mal de la abdicación de Juan Carlos I y la coronación de Felipe VI. La directriz era hablar en positivo. Para muchos periodistas, la única manera de sacar algo en otra línea era hablar de nosotros. Por eso creo que tuvimos un eco enorme. Y te das cuenta de que internet está muy bien, pero sigue siendo necesarios salir en los medios tradicionales para *petarlo*. Hay mucha gente que sigue informándose por el telediario. Cuando salió ese primer *Orgullo y Satisfacción* fue muy emocionante. Los compañeros que estaban en la presentación de Madrid estaban muy emocionados por el cariño y el apoyo. De ese número llegamos a vender cuarenta mil ejemplares, que es una animalada. Lo cual nos dio una cierta tranquilidad para plantearnos qué hacíamos a continuación. Nos dio un finiquito, que es algo que los dibujantes no tenemos si dejamos un trabajo [risas].

¿Había alguna idea previa a hacer la revista?

No, no, no nos habíamos planteado nada hasta que vimos el éxito de la primera revista. Recuerdo que Guillermo nos envió un email diciéndonos que había que continuarlo. Lo que descubrimos fue que había un tipo de comprador militante que compró aquel primer número por solidaridad, pero que luego no siguió. Estoy seguro de que hubo gente que la compró para apoyar pero que luego no la leyó por no ser lectora de revistas de humor. Esa gente luego no iba a seguir ahí, claro. Cuando sacamos el número 1 de la revista regular, el número de compradores se quedó en unos doce mil. Cuando cerramos la revista estábamos en unos cinco o seis mil. Que siguen siendo unas cifras enormes para una publicación digital, pero ya no nos daba la seguridad econó-

UN SISTEMA de GOBIERNO de TRANSMISIÓN SEXUAL
¡CON ILUSTRACIONES PICANTES!
¿QUIERES QUE GARANTICEMOS la ESTABILIDAD y el FUTURO de ESPAÑA?
¡NO SÉ SI ESTOY PREPARADA PARA HACERLO SIN CONDÓN!
LUBRICA
Momentos clave de la casa real:
1967
El Rey:
Amante y estadista
MONTEYS
ADIVINA:
¿CUÁL de ESTAS DOS COSAS TIENE MÁS PODER a la HORA de ELEGIR al JEFE del ESTADO?
CHORRO de SEMEN del REY JUAN CARLOS
URNA
¡NO VALE! ¡ES SEMEN MÁGICO!
LA RESPUESTA, el JUEVES 19 de JUNIO EN TODAS SUS PANTALLAS

Página para *Orgullo y satisfacción* (Orgullo y Satisfacción)

mica necesaria para continuar. Y yo todo esto lo viví con sensaciones encontradas porque, aunque hacer una revista con mis amigos me parecía estupendo, ya tenía una crisis muy grande con el humor de actualidad. Cuando dejé *El Jueves* pensé que llegaba un momento en el que podría hacer otras cosas. Cuando el siguiente proyecto que iniciamos va precisamente de eso, la verdad es que me pareció bien, estaba entregado emocionalmente, pero, a nivel de autor, me pesaba esa necesidad de hablar de temas de actualidad. Aunque lo pasé muy bien haciendo la revista, y fuimos haciendo ajustes conforme avanzaba. Volvimos a introducir las series, los personajes, los temas pop. Estar siempre centrado en la actualidad te obliga a hacer la revista en los dos últimos días.

En un medio *online*, además, casi es obligatoria esa inmediatez.

Sí. La portada, de hecho, había que hacerla siempre el último día. Todo va muy rápido: el día 23 podía suceder algo importante que para el día 1 del mes siguiente ya no recordara nadie. Los cierres eran siempre infernales. Siempre hay que ir a caballo de la actualidad, hasta el punto de que nos planteamos salir cada semana con números de veinte páginas. Pero cuatro cierres al mes estaban más allá de nuestras capacidades emocionales, sobre todo de las de Bernardo, Manuel y Alba, que eran quienes maquetaban y coordinaban.

También teníais una sección final, «Últimas Letizias», que se hacía igualmente al borde del cierre, ¿verdad?

Claro, era como la sección de las portadillas de *El Jueves*, lo último que se hacía para no perder actualidad. Esos últimos días era

cuando más se trabajaba. El resto del mes íbamos dibujando, rellenando cosas.

Dentro de esos cambios que comentabas, se encuentra la aparición de una de tus series, «El show de Albert Monteys», donde haces un giro hacia el humor costumbrista, que no tiene que ver con la actualidad. Por lo que nos has explicado, entendemos que tiene que ver con ese cansancio por tu parte.

Nosotros tuvimos un planteamiento inicial para la revista: tendría cien páginas y no habría personajes. Todos estábamos cansados de eso porque veníamos de personajes con recorridos muy largos. Pero, en un par de números, descubrimos que eso no era posible. Por un lado, necesitábamos un número de páginas precocinadas al mes para poder publicar una revista de cien páginas que no puedes hacer el último día del mes, y, por otro, al lector le va bien tener unos puntos de referencia fijos. Por eso los personajes gustan. Y a eso se suma que yo tenía ganas de hacer algo sin dibujar a Trump o Rajoy. Yo ya tenía un personaje, una especie de *mini-yo*, mi avatar. Cuando planteamos hacer serie, lo tuve clarísimo enseguida. En esa época estaba viendo la serie de Louis C.K. y *Curb Your Enthusiasm* de Larry David, y me gustaba mucho la idea del cómico que ficciona su vida. No hacer autobiografía directamente, pero sí convertir tu vida en comedia, tomar algo que te ha pasado y convertirlo en una peripecia muy loca. De ahí nace la serie.

Tú te reflejas como alguien lleno de inseguridades, un tipo con mucho ego, pero, al mismo tiempo, muy frágil, con dudas, siempre pendiente de lo que dicen en internet sobre tu trabajo. De alguna manera, parece conectado con las ideas que exponías en *Ser un hombre: cómo y por qué*.

Sí, bueno, creo que es así no porque haya un discurso previo, sino porque ese cómic lo ha hecho el señor que ahora hacía «El show de Albert Monteys», que es alguien que no siempre encaja en ciertos cánones sociales. Por eso hay momentos en los que se habla de fútbol y yo intento hacer como que entiendo de lo que hablan, u otros en los que no se me da bien conducir… Esa parte del mundo que no entiendes y que te queda muy lejana pero que la gente espera que, por tu condición de señor, tengas clarísima. En esta serie no había mucha planificación. A excepción de *¡Universo!* no suelo planificar demasiado. Voy a vuelapluma. Cada mes pensaba en algo que me hubiera pasado, en un tema que pudiera tener una buena historia. Como soy partidario de que el tema surja de la historia, y no al revés, me gusta que esta fluya y tirar del hilo. El tema saldrá de ahí, no me gusta partir de él y luego hacer una historia que lo trate desde la metáfora y cosas así. Con lo cual los temas salen como salen cuando estoy tomando un café con alguien.

En esta serie, la propia expresividad del dibujo ya es un elemento humorístico. Desde la forma del dibujo y el estilo ya haces reír.

Sí, yo me doy cuenta de que cada vez le doy más importancia a esto, al dibujo. Para mí, el paradigma de esto, del dibujante en el que ya hay un gag en su trazo, es Pedro Vera. Es alguien que con una sola expresión ya te está transmitiendo un montón

de cosas. En «El show de Albert Monteys», por la experiencia que me han dado mis años como dibujante de humor, sé lo que funciona bien, cómo dibujar algo de según qué manera… Hay un acervo acumulado al que saco más partido del que, seguramente, le había sacado antes. Hay una barrera entre lo inquietante, lo patético y lo empático. Ahora estoy preparando un curso para Domestika, y he incluido un capítulo entero de *acting* para dibujantes. Para conseguir con pocos trazos que los personajes transmitan una manera de pensar, o que su expresión diga algo contrario a lo que dice el personaje… Son cosas muy sutiles pero muy graciosas. La importancia de una simple ceja levantada… Yo le doy a esto mucho peso en mis tebeos.

En esto, nos recuerdas al manga, o a cierto tipo de manga que hace un uso muy significativo de la expresividad. Esa capacidad que tiene para cambiar el tono, incluso cuando está en medio de una escena dramática.

Sí, para mí, una influencia fundamental es *Dr. Slump* de Akira Toriyama. En su momento, primero con el anime y luego con el manga, cuando lo editó Planeta, fue una gran influencia, como la escuela Bruguera. También *Dragon Ball*, pero cuando se volvieron todos vigoréxicos aquello dejó de interesarme [risas]. *Dr. Slump* es un diccionario de maneras de expresar sorpresa, patetismo, dignidad… Ahí está todo.

Antes mencionabas la serie de Larry David; de alguna manera, en «El show de Albert Monteys», tu familia funciona como la esposa de David en aquel programa. Tu pareja es la que sufre y

EL SHOW de ALBERT MONTEYS
por Albert Monteys
¿PUEDO COMPRARME UN SOBRE de "GOGOS"?
NO, HIJO, NO PODEMOS PASARNOS EL DÍA GASTANDO.
QUIOS
¿CUÁNDO HAS COMPRADO ESTOS CÓMICS?
¡AH, NO! ¡PASO de TENER ESTA DISCUSIÓN OTRA VEZ! ¡SOY UN ADULTO! ¡ES MI DINERO Y LO ADMINISTRO COMO QUIERO!
ADEMÁS, ¡ES UNA INVERSIÓN IMPORTANTE! ¡MI TRABAJO SON LOS CÓMICS! TENGO LA... RESPONSABILIDAD de ESTAR al DÍA...
¡NO ES LO MISMO QUE UN SOBRE de JUGUETITOS de PLÁSTICO DE LOS QUE TE VAS a CANSAR EN DIEZ MINUTOS!
¿Y LA COLECCIÓN DE JUEGOS de MESA? ¿ESO CÓMO LO EXPLICAS?
¡NO TENGO QUE EXPLICARTE NADA, "SEÑOR TENGO ONCE AÑOS O SEA QUE NO PUEDO EXIGIR EXPLICACIONES"!
BAH
¡SOY TU PADRE! ¡GUARDATE LOS "BAHS"!
¡DICES UNA COSA Y HACES la OTRA!
¡ASÍ ES el MUNDO REAL! ¡NO OS PUEDO dar MEJOR LECCIÓN!

Página de *El show de Albert Monteys* (Astiberri, 2018)

la que intenta llevar por el camino del sentido común al protagonista.

Sí: yo la comparo con el payaso listo del clásico dúo de payasos. El tonto es divertido por sí solo, pero necesita un contrapunto serio. En toda ficción autobiográfica, incluso en la que parece estricta, como la de Seth o Chester Brown, hay siempre cierta impostura. Cuando haces autobiografía cuentas de ti solo lo que quieres contar, una visión muy concreta. En este caso, soy muy consciente de esto. Estoy haciendo una comedia que tiene como base mi vida, pero no estoy contando mi vida. En ese sentido, tengo un cierto respeto a mi familia. Yo puedo ponerme de vuelta y media, pero si Mamen, mi mujer, quiere ponerse mal en un tebeo tendrá que dibujarlo ella [risas]. En principio, no voy a usar a la Mamen de verdad. Igual que entiendo que Larry David debe de tener una pareja que no tiene nada que ver con la actriz que sale en *Curb your Enthusiasm*. Pero es un personaje que le funciona. En el caso de Mamen hay un parecido físico, pero nada más. Es un personaje útil para sacar adelante ciertas escenas, o un frontón para que yo vaya lanzando mis pelotas de humor. Esto ha sonado fatal [risas].

Tus hijos muchas veces también asumen ese papel de personas sensatas que intentan lidiar con un padre que es completamente absurdo.

Claro, ahí juego con otro clásico del humor: un niño que es más sensato que el adulto responsable de él. Y creo que funciona. En todo caso, en las entrevistas siempre me preocupo de decir que en nuestra casa somos muy felices, nos queremos todos mucho y mis hijos me respetan. Mamen un poco menos porque me conoce mejor, pero está todo bien en casa [risas]. Eso sí, todas las anécdotas que encienden cada historieta son ciertas. Me han pasado de verdad. La peripecia y los adornos sí son siempre inventados.

Hay una excepción a esto, que es la historia en la que hablas del atentado de 2017 en Barcelona.

Sí, hay dos historietas en la serie en las que pasa esto. La otra es la que trata del referéndum del 1-O de 2017. Son dos eventos históricos en los que yo fui un espectador casual, más que el protagonista. Cuando suceden, me pareció absurdo no mezclar una sección donde cuento cosas que me pasan con todo esto. Pero, al mismo tiempo, me resultaba complicado hacerlo con el mismo tono. De hecho, en mi cabeza son dos historias aparte, como una adenda. El tema del atentado no encajaba con el tipo de humor idiota de la serie, y se trataba, más bien, de explicar lo que había pasado, contar tal cual cómo lo había vivido, pensando que para el lector tendría interés saber qué había pasado en el barrio donde había sucedido. Y lo del 1-O lo hice en un momento en el que todo el mundo te pedía que te posicionaras. Yo ni siquiera tenía una posición muy clara, pero sí le di vueltas para intentar formarme una. Es una historieta muy teórica, intentando explicar lo que pasaba desde la postura de alguien que no está con ningún bando. Las dos se salen del tono de autoinmolación terapéutica. Seguramente no generen la empatía que generan estas, pero son testimonios históricos.

En la serie hay una historieta muy divertida, en la que el Monteys de «El show» se intercambia con el de una realidad alternativa, que es todo lo que no es él. De nuevo aparece el juego con la masculinidad hegemónica, pero, al mismo tiempo, estás introduciendo elementos de ciencia ficción que son con los que estás trabajando en *¡Universo!*

Sí. En realidad, salir de la realidad que conocemos es algo que hago constantemente en la serie. Entro en mi cabeza, me divido, los emails pueden ser unos seres vivos… Como lector son cosas que me parecen muy divertidas, y, como autor, me permiten hablar de cosas de las que se han hablado mil veces de una forma nueva. En este sentido, los tropos de la ciencia ficción los uso para esto: vamos a salir del mundo real y a utilizar metáforas. Es curioso, pero cuando entré en *El Jueves* en 1997 lo primero que me dijeron es que el surrealismo no le gusta a la gente. Y por surrealismo entendían este tipo de cosas. Estuve unos años sin hacer nada de esto, pero a partir de cierto momento empecé a meter estas cosas, por ejemplo, el hombre que vive en la cabeza de Tato, o las cucarachas, y descubrí que me lo pasaba mucho mejor. Y eso hacía que el lector también se lo pasara mejor. Desde entonces siempre intento darle una vuelta a algo que podría contarse dentro de nuestra realidad para meter un elemento extra: que salga la muerte, una dimensión alternativa… Llevarlo al terreno de lo fantástico. Yo soy muy amante del género, y me doy cuenta de que funciona eso que se llama «soborno fantástico»: una historia de asesinatos me puede interesar o no, pero si me dicen que es una historia de asesinatos en realidades alternativas me interesa por defecto. Luego puede ser mejor o peor, pero si entra el elemento que supera la realidad de algún modo, hay algo en mi cerebro que dice: «placer».

Entramos así en *¡Universo!* Es una propuesta que te hace Marcos Martín desde Panel Syndicate, ¿verdad?

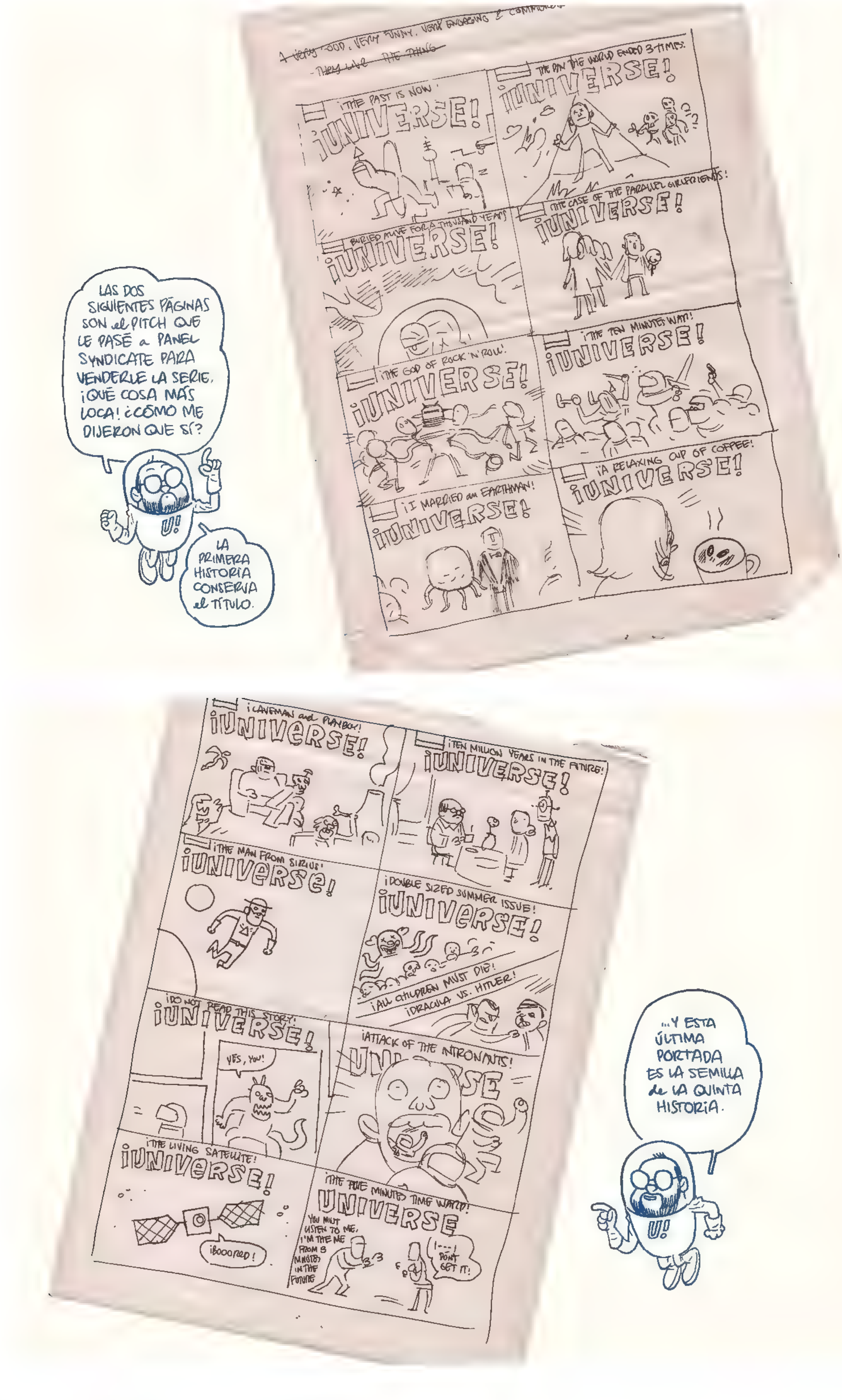
Efectivamente. Marcos ya había comenzado, en 2013, a publicar *The Private Eye* con Brian K. Vaughan. De hecho, crea la plataforma para eso, sin contar con ningún editor y con la idea de vender directamente al lector. Es una guerra que él tiene desde hace tiempo: considera que en el mundo editorial a los autores no se les trata lo bastante bien. En un momento dado, se plantea que, ya que tenemos la posibilidad, gracias a internet, de llegar directamente al público, por qué no aprovecharla. Él, además, parte de una posición privilegiada, porque es un autor conocido en Estados Unidos. Le propuso a Brian K. Vaughan, que es su amigo, hacer algo juntos. Es un poco parecido a lo que nos pasó a nosotros con *Orgullo y Satisfacción*, que partimos con una ventaja gracias a la exposición mediática. En este caso, con ellos la noticia es que dos autores de prestigio que podrían publicar en cualquier gran editorial deciden autopublicarse en internet, al precio que tú quieras. Pero Marcos descubre que, como tarda bastante en terminar un número, la gente entra mucho al principio en la página, pero cuando han pasado dos o tres días el interés baja. La capacidad de atención de la gente es muy breve. Entonces se plantea que a otros autores les puede interesar la iniciativa, y que a la plataforma le viene bien que haya más movimiento. A Marcos lo conocía poco, de salones, nos caíamos bien, pero este

contacto se hizo a través de Javier Rodríguez, que le dice a Marcos que yo podría hacer algo bueno. Esto sería en 2013. Quedamos para tomar café y me planteó la posibilidad. Me sorprendió mucho que pensara en mí para esto, aunque estaba encantado. Hacía ya muchos años desde *Calavera lunar*, como para que alguien pudiera pensar que podía hacer algo de ciencia ficción. Lo que le planteé fue una serie de ese género. El *pitch* no fue ni un guion: fue una hoja con veinte portadas posibles. A partir de esos conceptos voy tirando del hilo y veo cómo puedo armar una historia. Mis referentes eran, evidentemente, *La dimensión desconocida*, pero también las portadas de una serie de cómics de DC que aquí publicaba Novaro: *Titanes planetarios*.[4] En esa serie, los editores pensaban primero la portada, y después se la pasaban a un guionista para que escribiera una historia a partir de esa portada. Mi intención iba por ahí: plantear situaciones fantacientíficas muy locas, que apelasen al sentido de la maravilla, y después tirar del hilo y escribir algo que se relacionara con esa idea. Eso es lo que le entregué a Marcos: quince o veinte portadas variadas. Yo flipé porque me dijo que sí desde el principio, sin tener yo muy claro el tono.

Creemos que ese tono lo encuentras muy rápido en la serie, con esas historias en las que, sin ser humorísticas, tampoco renuncias al humor. Resulta muy sorprendente un cambio de registro tan brusco con respecto a tus otras creaciones. ¿Se debe a que te adaptaste muy rápido, o a que tenías las ideas claras desde el principio?

No, ya os digo que planifico muy poco. Yo iba escribiendo la historia y me daba cuenta de que el estilo de dibujo que tenía en ese momento no me valía para ella. En el fondo, habiéndome planteado esto, ni tan siquiera hice un proceso de reaprendizaje: empecé por la primera página y vi que tenía que dibujarla en un tono más naturalista. Hice algunos bocetos, repetí algún dibujo, pero al segundo intento ya fui seguro. Hay dibujantes que se toman muy en serio la preproducción, el diseño de personajes, los bocetos previos… Pero yo sé que, si me meto en eso, no salgo. Porque tengo un pensamiento muy circular. Mi método de trabajo es siempre remar, tirar hacia delante; y si no funciona, repito. Curiosamente, me di cuenta de que había desarrollado una serie de habilidades sin yo saberlo, y que el resultado era competente y encajaba con el tono de la historia. *A posteriori* me di cuenta de que había tenido cierta influencia inconsciente el hecho de que sabía que se iba a leer en Estados Unidos y otros países, y que por ello había hecho cierta «deslocalización» del estilo. Lo alejé de nuestros referentes. No sé si esto es bueno o malo, o ninguna de las dos cosas. Pero al igual que quise ubicar las historias en un espacio neutro anglosajón, por así decirlo, en lugar de hacer ciencia ficción local, también hice lo mismo con el estilo. Lo bueno que tiene eso es que no tienes que explicarle a nadie dónde está situada la historia, porque es un espacio que todos compartimos, y puedes concentrarte en la trama. Quería que fuera un cómic legible en todas partes.

[4] Colección publicada por Novaro, que incluía material de cabeceras como *Mistery in Space* o *Strange Adventures*.


LAS DOS SIGUIENTES PÁGINAS SON el PITCH QUE LE PASÉ a PANEL SYNDICATE PARA VENDERLE LA SERIE. ¡QUÉ COSA MÁS LOCA! ¿CÓMO ME DIJERON QUE SÍ?
LA PRIMERA HISTORIA CONSERVA el TÍTULO.
...Y ESTA ÚLTIMA PORTADA ES LA SEMILLA de LA QUINTA HISTORIA.
¡THE PAST IS NOW!
¡UNIVERSE!
¡THE DAY THE WORLD ENDED 3 TIMES!
¡UNIVERSE!
¡BURIED ALIVE FOR A THOUSAND YEARS!
¡UNIVERSE!
¡THE CASE OF THE PARALLEL GIRLFRIENDS!
¡UNIVERSE!
¡THE GOD OF ROCK 'N' ROLL!
¡UNIVERSE!
¡THE TEN MINUTES WAR!
¡UNIVERSE!
¡I MARRIED an EARTHMAN!
¡UNIVERSE!
¡A RELAXING CUP OF COFFEE!
¡UNIVERSE!
¡CAVEMAN and PLAYBOY!
¡UNIVERSE!
¡TEN MILLION YEARS IN THE FUTURE!
¡UNIVERSE!
¡THE MAN FROM SIRIUS!
¡UNIVERSE!
¡DOUBLE SIZED SUMMER ISSUE!
¡UNIVERSE!
¡ALL CHILDREN MUST DIE!
¡DRACULA VS. HITLER!
¡DO NOT READ THIS STORY!
¡UNIVERSE!
YES, YOU!
¡ATTACK OF THE INTRONAUTS!
¡THE LIVING SATELLITE!
¡UNIVERSE!
¡booored!
¡THE FIVE MINUTES TIME WARP!
UNIVERSE
YOU MUST LISTEN TO ME, I'M THE ME FROM 5 MINUTES IN THE FUTURE
I DON'T GET IT!

Bocetos de *¡Universo!*... comentados.

Respecto a eso, la sensación que genera la lectura de *¡Universo!* es que sucede en un momento del futuro en el que se ha superado el concepto de nación o de estado, y que lo que prima son las multinacionales. ¿Quisiste jugar con estos conceptos?

Sí, sí, esa globalización es llevada al extremo absoluto, y las identidades nacionales han desaparecido. Creo que eso está contemplado desde el principio de todo. No existe más identidad que la terráquea. Pero es una reflexión que el lector hace *a posteriori*; la primera impresión es que es el típico futuro de ciencia ficción, con sus detalles diferenciadores, pero que ya conocemos de otras obras. No estoy tan interesado en el *world building* como en contar la historia concreta que me interesa en cada momento, así que me va bien que todo el mundo dé por sentados ciertos elementos.

¿Cómo recibió el público estadounidense tu estilo de dibujo? Porque allí están acostumbrados a que la ciencia ficción, sobre todo la más *mainstream*, se represente con estilos llenos de detalles, muy espectaculares.

Yo creo que les parece un estilo muy europeo, lo he leído muchas veces: «crazily European». Creo que tiene que ver con los ojos que dibujo, que ellos relacionan con *Tintin*. Yo tengo influencias que para ellos son más sofisticadas, como Los Humanoides Asociados y el *Metal Hurlant*. Pero creo que lo han aceptado bien, especialmente en un momento en el que el *mainstream* se ha hecho más variado y absorbe cosas que antes no absorbía. Image fue una editorial que partió de los Jim Lee o Rob Liefeld pero que ahora tiene una variedad enorme de estilos, por ejemplo. Hace quince años habría costado mucho más que aceptaran mi estilo, pero ahora lo asumen con naturalidad.

¿La idea de que todo funcione en el mismo universo, pero que no haya una continuidad entre cada historia corta, proviene de la influencia de cosas como *La dimensión desconocida* o *Amazing Stories*?

Que fueran historias cortas lo tenía muy claro desde el principio, por lo que hemos comentado en la entrevista: los formatos largos me resultan más complicados, pero también porque, en general, en la ciencia ficción a mí me funciona mucho mejor el formato corto. Creo que no es un género de personajes, sino de ideas. Por lo menos la que me gusta a mí. Hay pocas novelas de ciencia ficción que me gusten en su totalidad porque, una vez planteada la idea significativa y maravillosa, hay que rematarla pronto. Se nota que vengo del humor, un género en el que hay que plantear y rematar antes de que la gente se aburra. Disfruto mucho más de las historias cortas de *Twilight Zone* o *Black Mirror* que de largometrajes. Y no me interesaba caer en el culebrón. Pero, por otro lado, me parecía divertido, y me daba otro nivel de juego, plantear que todo sucedía en el mismo futuro y hubiera ciertos puntos de conexión entre todas las historias. Pero no hay una narrativa que lo sobrevuele todo. No estoy contando una historia larga encubierta. Aunque para muchos lectores es satisfactorio ver guiños. Y yo, como autor, a veces veo cosas en mis historias que me permiten plantar la semilla de otras pos-

teriores. También influye mi gusto por las reglas: es un reto que me parece estimulante y divertido.

¿Cómo has percibido la reacción del público español, que te conoce por tu registro humorístico, sobre todo?

No he encontrado a nadie que me conociera y haya rechazado la propuesta. El digital ha funcionado bien, pero en papel es el libro del que más he vendido en mi vida. O sea que ha sido más bien al revés. Sí es cierto que durante los primeros meses de hacer *¡Universo!* cuando me hacían entrevistas me comía las preguntas de antes: cuáles son los límites del humor, qué le diría a Rajoy si cenase con él [risas]. Preguntas que te hacen cuando eres humorista. Pero ahora, desde hace unos pocos meses, se ha asumido que esa etapa está en barbecho y todo el mundo me pregunta más por la ciencia ficción. Incluso, en cierto modo, *El show de Albert Monteys*, que apareció recopilado en libro con poco tiempo de diferencia respecto a *¡Universo!*, ha quedado un poco eclipsado, aunque se ha reeditado una vez y ha funcionado bien. *¡Universo!* se ha convertido de forma muy rápida en mi nuevo paradigma. Cuando firme siempre vendrá un señor con algo de *El Jueves*, y será bien recibido, obviamente, pero creo que los lectores han asumido muy rápido que ahora hago otra cosa.

Al hilo de esto, queríamos preguntarte cómo ves la percepción del género humorístico en el sector. ¿Qué opinas del hecho de que, después de tantos años de carrera, al final el Premio a mejor obra nacional de Comic Barcelona 2019 te llegue por una obra no humorística?

Justo después de recibirlo, de hecho, a un periodista le dije: «cuando dejas de hacer humor, te caen los premios». Y lo puso de titular. Me supo mal porque parecía que no agradeciera el premio, cuando sí lo hago, claro. Pero creo que es cierto que el humor, aunque a nivel de público es, quizás, el género más universal, siempre se percibe como un género menor, anecdótico. Y creo que tiene que ver con que es un género resultadista. Buscas un efecto muy concreto y eso le puede quitar una cierta poética. Pasa también con el terror o los superhéroes, salvando las distancias. Cuando era humorista, no era de los que se quejan por no recibir premios. Vivía de ello y pienso que eso es mejor que cualquier premio que te puedan dar. Pero sí es cierto que, a nivel de reconocimiento académico, hay una barrera, no suele verse como algo que merezca premios. Me imagino que también tiene que ver con que es un género popular. Si uno ve la lista de ganadores del Premio Nacional —y creo que no hay ninguno que no me guste—, se ve un perfil concreto, son cómics que «dignifican» el medio, con todas las comillas del mundo. Obras que puedes dar a alguien que no lea cómics y le parezcan respetables, que pueden mirar cara a cara a la alta literatura. Pero el humor nunca pide que te lo tomes en serio. ¿Cuál es el humor que a la gente le parece serio? El Roto. Hace reflexiones, la gente dice que es «de pensar», y eso le valida. El humor idiota, que se ríe de tonterías, me encanta. Cuando me dicen que el humor es una cosa muy seria, salgo corriendo. En esa guerra, me parece que tiene hasta cierta lógica que ese humor no reciba premios. Pero es un tema digno de análisis.

Pero, aunque estamos bastante de acuerdo con lo que dices, si pensamos en la literatura, tenemos como grandes referentes obras maestras como *El Quijote* o *El Lazarillo de Tormes,* mientras que en cine tenemos a Luis García Berlanga o José Luis Cuerda. ¿Hay una diferencia en el cómic, quizás por ser un medio más maltratado y con más necesidad de legitimarse?

Hay dos cosas aquí. La primera es la distancia en el tiempo: *El Lazarillo* no es comparable a cualquier novela de humor reciente. El tiempo transcurrido le da el valor de poder ver cómo era la sociedad de la España de ese momento. Quizás los cómics de humor de ahora se vean así en el futuro. La segunda es que el cómic aún no ha superado muchos complejos. Sigue pensando que tiene que validarse ante sus hermanos mayores. Yo lo he superado absolutamente, pero te das cuenta de que es algo que está ahí todavía. A mí no me preocupa lo válido que pueda ser, más allá de la cuestión práctica, de las ventas, las ayudas institucionales. Ese titular recurrente que sigue apareciendo aún hoy, «los cómics ya no son para niños», que apareció por primera vez en 1974 [risas]. Cada vez que alguien hace un cómic que se sale de eso, un periodista se sorprende y pone ese titular. «Los cómics se hacen adultos»: esto lo he visto hace apenas un año. Seguimos con cierta incomodidad, cuando creo que, precisamente, el origen pop de los cómics es una de las cosas que tenemos que reivindicar, porque permite contar un montón de cosas. Y después, en los últimos cuarenta o cincuenta años ha habido una serie de avances que han hecho que haya habido excelentes obras serias y dignas de análisis. Pero el elemento pop es una fiesta a la que nunca deberíamos renunciar. En Francia, la gente que consume cultura está acostumbrada a consumir cómics. Pero aquí los cómics siguen siendo una excepción. Pese a todo, no me gustaría que se malinterpretara mi tono: creo que hemos avanzado mucho y que estamos en un momento excelente. Se habla mucho más y mejor sobre cómic en medios que nunca. Simplemente quería hacer un apunte sobre cómo nos vemos a nosotros mismos a veces.

Nos gustaría retomar *¡Universo!* para preguntarte por una de las mejores historias, «¡La Cristina del mañana!». Es una pieza redonda, con todos los elementos perfectamente ajustados, y, al mismo tiempo, es una muestra perfecta de cómo una historia así solo se puede contar en cómic. La manera en la que representas los desajustes de los viajes en el tiempo solo tiene sentido con el dibujo. Antes decías que no planificas mucho las historias, pero nos cuesta imaginarnos cómo hacer algo así sin planificación.

Para que os hagáis una idea, el concepto de ese capítulo ya estaba en las portadas de la propuesta de la serie que le mostré a Marcos Martín. La idea era que alguien viajaba en el tiempo cinco minutos, lo cual es absurdo y es más una molestia que una aventura. Esa idea se quedó ahí hasta que llegué al número cinco y la retomé. Cuando yo escribo, hago directamente un *storyboard*. Ya estoy componiendo la página y planificando. Y ahí ya te das cuenta de cosas. Por ejemplo, caí en la cuenta de que hablar de tiempo en los cómics equivale a hablar de espacio. A partir de

¿ALGUIEN PUEDE DECIRME CÓMO HA PASADO ESTO EXACTAMENTE?
¡LA CRISTINA DEL MAÑANA!
UN RELATO DEL ¡UNIVERSO! ESCRITO Y DIBUJADO POR ALBERT MONTEYS

Página de «¡La Cristina del mañana!», en *¡Universo!* (Astiberri, 2018)

esa idea, puedes complicarlo todo lo que quieras. Me di cuenta de que podía dibujar distintos momentos en un mismo espacio. Como decís, son cosas que solo puedes hacer con el lenguaje del cómic, pero es algo en lo que fui cayendo cuando empecé a escribir, cuando tenía que mostrar partes de la historia en la que los dos protagonistas están en el mismo sitio, pero ella está en otro momento, en el futuro, caí en que tenía que hacerlo como lo hice. En otro medio sería imposible de adaptar ese recurso. En todo caso, escribir es la parte del proceso que más me cuesta, mucho más que dibujar. Arranco hojas, voy tachando, voy adelante y atrás… Este número, concretamente, me costó más. En las reuniones que tengo siempre con Marcos, que hace un poco la labor de editor, salieron muchas cosas que rehice, que no se entendían… No tantas como le hubiesen gustado a Marcos [risas], pero sí, fue un viaje más complejo que otras historias que he escrito.

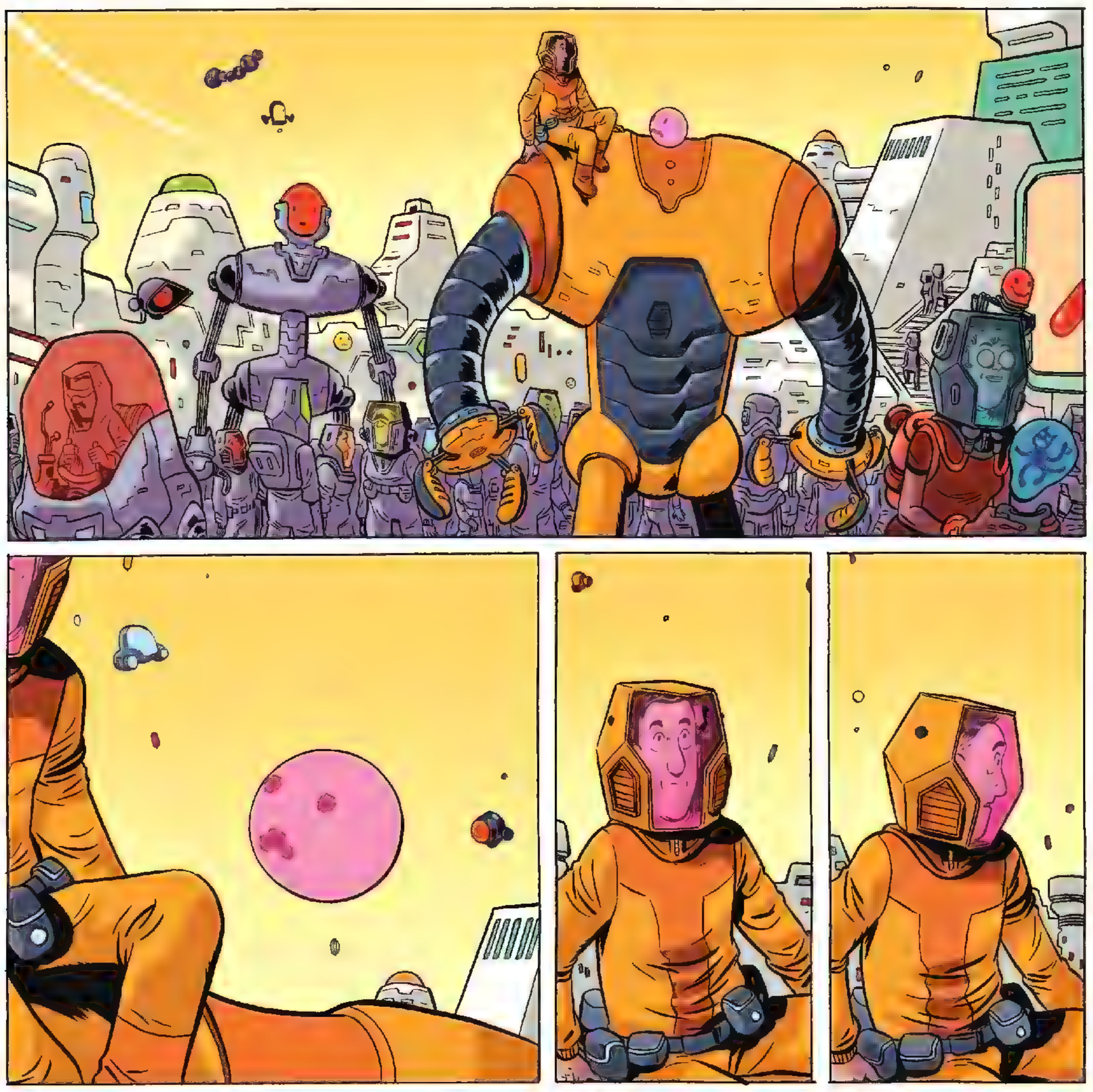
Otro tema que nos parece interesante en la serie es el color.

Respecto a esto, creo que, con los años y la experiencia, he llegado a un punto en el que he establecido unos ciertos parámetros en los que estoy cómodo. Y, de nuevo, me pongo varias reglas. Que son, esencialmente, que no hago degradados, solo uso colores planos, y que cuantos menos colores use en mi paleta, mejor. Esto lo aprendí, por un lado, de Mauro Entrialgo, y, por otro, de Álex Fito. Si uso

el azul, siempre será el mismo, no uso dos azules. También intento que el color guíe la narración. Hace tiempo que abandoné la idea del color realista; tiene que tener un sentido narrativo. En *¡Universo!* es algo a lo que cada vez doy más vueltas. Dicho esto, la base de mi color es el color industrial de los *comic-books* entre los cincuenta y los ochenta. Estoy reproduciendo eso sin las tramas de puntos. Me parece que es una seña de identidad muy propia del cómic, ese tipo de color básico. No me gusta nada el color de estos cómics de Vertigo que son todos naranjas o marrones. Me gusta incluso que haya un color que te moleste un poco, un rosa chillón… Es más divertido que verlo todo gris.

Pasemos a *Solid State*. Se trata de una adaptación de un disco conceptual de Jonathan Coulton…

Sí, es un músico que se hizo muy famoso por ser el autor del tema que suena al final del videojuego *Portal*. Es de los



Página de *Solid State*, con guion de Matt Fraction (Gigamesh, 2018)

primeros músicos que rentabilizó bien internet, es una especie de Manuel Bartual en músico americano [risas]. Hace seis o siete años lanzó un Patreon en el que se comprometió a publicar una canción cada semana. Tiene un público muy importante; se había significado mucho como cantautor humorístico *geek*. Venía del mundo de la informática y lo dejó todo para dedicarse a cantar. Sus conciertos solían ser en salones del cómic y sitios así.

¿Cómo surge la posibilidad de trabajar con Matt Fraction? ¿Es amigo de Coulton?

Jonathan Coulton monta cada año un crucero con sus fans y sus amigos. Van cantantes, expertos en juegos de mesa, escritores de ciencia ficción… Un año fue Fraction como invitado. De ahí creo que nació el proyecto de sacar un disco acompañado de una novela gráfica que ilustrara la historia que él tenía en la cabeza. Fraction lo comentó con David Aja, no sé si se lo propuso directamente o le preguntó si conocía a alguien que pudiera hacerlo. Aja le enseñó *¡Universo!* y le gustó, y también a Coulton. Y me contactaron para ver si me interesaba subirme a ese barco.

Si exceptuamos una historia breve con Hernán Migoya en *Nuevas hazañas bélicas*, es la primera vez que trabajas con un guionista. Además, se trata de un autor que proviene de un mercado muy diferente al que tú conoces. ¿Cómo fue la experiencia?

Bueno, yo estoy acostumbrado a un estado de pánico constante. Pensé que se darían cuenta, al recibir las primeras páginas, que habían cometido un error gravísimo [risas]. Superado esto, que es parte de mi idiosincrasia, la verdad es que fue un proceso muy agradable. Las maneras en la que puede trabajar una pareja de guionista y dibujante en el mercado americano son muy diversas. En mi caso, al ser mi primera vez, fui muy disciplinado y le hice mucho caso a Fraction, que creo que ya escribió pensando en que lo iba a hacer yo. Me lo puso todo muy fácil. Casi lo veo como una extensión, una realidad alternativa de *¡Universo!*. Fue muy amable, y su trabajo fue adaptarse a Coulton y a mí. Cuando tenía alguna duda le preguntaba, y nos proponíamos cosas mutuamente. Me di cuenta de que dibujar únicamente es como tirarte por un tobogán. Lo difícil es escribir, pero si solo dibujas, todo es placer. En mi caso es un proceso mucho menos exigente.

¿Alguna vez te has planteado trabajar con un dibujante?

He tenido propuestas de amigos. Me considero más guionista que dibujante, soy más un contador de historias. Podría dejar de dibujar, pero no de escribir. Pero, por otro lado, una vez lo he escrito, soy tan maniático del control que tengo que dibujarlo yo. Además, soy tan lento escribiendo que apenas me da tiempo a escribir para mí, así que mucho menos para otro. He tenido propuestas e ideas, pero no me da la vida. No estoy descontento con mi forma de escribir, creo que tengo cierto talento que me permite hacer cosas chulas, pero no soy capaz de escribir dos o tres libros al año. Ya que solo puedo escribir uno, lo dibujo yo.

Por lo que nos has contado de tu método de trabajo y tu forma de desarrollar las historias, vemos que sería complicado trabajar con un dibujante…

Claro. Dibujar el guion de otro me resulta hasta lúdico, pero al revés es como hacer todo el trabajo sucio para que otro disfrute después [risas]. Tuve una experiencia muy breve hace tres años o así. Una editorial americana me pidió los guiones para una serie de un personaje que ya existía previamente. Me pareció un encargo muy raro porque, a pesar de que puedo escribir en inglés, seguramente cometeré un montón de fallos o rarezas lingüísticas, y además era en el ámbito *mainstream*, con un editor que me iba supervisando, haciendo correcciones… Lo pasé bien, pero prefiero hacer mis cosas.

Nos gustaría preguntarte también por tu trabajo en el diseño de juegos de mesa como *Castellers* o *Dungeon Raiders*. Es un medio totalmente distinto al cómic, y, en algún caso, trabajas con franquicias que ya tienen un diseño previo.

A mí me gustan mucho los juegos, especialmente los más narrativos. No están tan alejados de los cómics, a veces. Hay una narrativa con imagen y texto, un espacio que gestionar… Hay una familiaridad lejana. Cuando dibujo juegos, me lo planteo así. *Dungeon Raiders* es el juego del que estoy más orgulloso, en ese sentido. Me lo planteo siempre como algo en lo que el dibujo tiene que estar al servicio de esa narrativa. Va a haber un jugador que va a estar ordenando eso en función de unas reglas. Tiene que ser un dibujo útil y que dé una información. Son encargos

Portada del juego *Dungeon Raiders* (Devir, 2018)

que me gustan, aunque nunca dejaría mi trabajo como autor de cómics para hacer esto. Me agrada que me caiga uno de vez en cuando, aunque yo no me considere ilustrador. Pero creo que un dibujante de cómics funciona bien con juegos de mesa.

Es un mundo en el que está habiendo una evolución en el apartado visual. A veces ves juegos con un grafismo impersonal, pobre, pero cada vez tiene más cabida el componente autoral, en ese sentido. Tú mantienes tu estilo, la gente te puede reconocer totalmente. Eres un autor con cierta marca, que escoge sus proyectos por afinidad…

Sí, por afinidad, creo que sí. Pero nunca he perseguido una carrera de ilustrador, no estoy cómodo en ello.

Hay un precedente en la figura de John Kovalic y *Munchkin*. Él venía de hacer el cómic *Dork Tower* pero triunfó con *Munchkin*. ¿Fue un referente para hacer ?

No, no; lo conocía, pero igual he jugado solo una vez. Tiré más bien de mi experiencia como jugador y de lo que me funciona a mí en un juego.

Ahora estás trabajando en el segundo volumen de *¡Universo!* pero ¿tienes algún otro proyecto en marcha?

El éxito de *¡Universo!* me ha ido poniendo propuestas encima de la mesa, todas interesantes, pero estoy intentando centrarme en el segundo volumen de la serie. Es de donde surge todo, lo que me gusta hacer… Tengo ideas para uno o dos volúmenes más, como mínimo. Al mismo tiempo, estoy trabajando en otro libro para Estados Unidos, del que no puedo hablar todavía. Este año lo tengo ocupadísimo, porque, además, tengo otro proyecto: un cómic infantil con El Hematocrítico, aunque apenas si he empezado. Tengo trabajo hasta 2021 y estoy planteándome qué me conviene más. De momento, llegaré al número 10 de *¡Universo!* y luego veré si continúo o me apetece cambiar de aires otra vez. Porque si algo me ha quedado claro tras mis años en *El Jueves* es que cambiar de aires de vez en cuando está bien y es sano.

En la entrevista que compartes con Natacha Bustos en *Cómics Esenciales 2018* (Jotdown y ACDCómic, 2019) comentas que no tienes intención de volver al humor gráfico, por el momento.

No he abandonado el humor. A lo que he renunciado es al humor de actualidad. Ahí sí pondría la mano en el fuego y diría que no lo voy a hacer nunca más, a no ser que me viera obligado por razones económicas. Ya no tengo nada que decir. Pero el humor del estilo de *El show de Albert Monteys* me sigue gustando hacerlo, y recurro a ello cuando me piden algo para un periódico o cosas así. No es que haya renunciado al humor, al contrario: para mí es fundamental. No quiero borrar esa etapa de mi carrera, ni mucho menos, pero sí que pasa que he estado tanto tiempo haciéndolo que ahora me apetece centrarme en otras cosas. Quizás dentro de cuatro años me apetezca volver a hacer algo más descacharrante.

Por lo que dices, tus planes a medio plazo pasan por publicar primero en el mercado americano.

Bueno, *¡Universo!* no tiene país. Pero es un hecho que fuera te pagan mejor una novela gráfica. Aquí te puede salir un adelanto por el sueldo de dos meses de un trabajador medio, mientras que para Francia se puede convertir en el sueldo de un año. Es un factor para tener en cuenta. Pero yo no tengo un plan: me llegan propuestas de esos países, pero no tengo una ilusión por publicar antes en Estados Unidos que aquí, me da igual, lo que quiero es hacer los tebeos que me gustan. Pero resulta innegable que es un mercado más potente. El plan con el segundo volumen de *¡Universo!* es el mismo que con el primero: primero saldrá en Panel Syndicate, luego lo publicará Astiberri en España, y después se venderá a otros mercados. Mi objetivo es poder seguir viviendo de los cómics, y, si puede ser, de los míos.

Entrevista a

ROMÁN GUBERN

Los cómics y la cultura de la imagen

Sebastián Gago
Lucas Berone

INTRODUCCIÓN

Parece claro que, según Román Gubern, el cómic es principalmente un arte visual. O, si hacemos a un lado la discusión sobre el valor artístico —todo lenguaje, diría Roman Jakobson, puede dar lugar a la producción de mensajes en «función estética»—, podría afirmarse que, para Gubern, el cómic es fundamentalmente un fenómeno del orden de lo icónico, de la imagen.

Dialogar con este hombre, catedrático de la Universidad Autónoma de Barcelona, nacido en 1934 y uno de los estudiosos del cómic más importantes en lengua castellana —sin dudas, uno de los fundadores del campo de saberes al que hoy podríamos denominar como *crítica del cómic*—, equivale a asistir al despliegue de una lógica de la rememoración que fija las imágenes o los iconos de un medio —la historieta, pero también el cine— y los asocia lúcidamente con ciertos momentos y articulaciones claves de la historia cultural de España y de Occidente, durante los últimos cien años.

Un segundo rasgo: una notable actitud vital e intelectual se desprende, creemos, de nuestra charla con el autor de *El lenguaje de los cómics*. A saber, la voluntad persistente de seguir atento a las novedades del presente —y, por qué no, a los atisbos del futuro—, sin quedar atado a los prestigios, las certidumbres ni los rencores del pasado.

La conversación que a continuación se transcribe ocurrió en el seno de una apacible tarde-noche barcelonesa, un martes de septiembre de 2017, y trata de iluminar la trayectoria biográfica y académica de Román Gubern asociada al universo de los cómics. En lo esencial, versa sobre íntimos fervores, antiguas discusiones, modernas perplejidades. Y nos deja parados en el umbral de unos interrogantes que, a nuestro juicio, necesitan volver a formularse, otra vez: ¿qué es el cómic, hoy? ¿Cuáles son las propiedades que lo singularizan, como lenguaje estético y como medio de comunicación? ¿De qué modos discernir sus posibilidades expresivas y su impacto socio-cultural, en el contexto de las actuales comunidades / subjetividades globalizadas?

Lucas Berone /Sebastián Gago: ¿Cómo surgió el interés tuyo, personal, y el interés académico por los cómics?

Román Gubern: Mi generación, que es la de la Guerra Civil Española —yo nací en el 34—, era lectora de cómics; teníamos el cine y los cómics como vehículos de nuestras fantasías. La televisión es muy posterior. Es más, cuando entró el primer televisor en casa, en el año 60, la calidad de la imagen era tan mala (blanco y negro y baja definición) que pensé que nunca me acostumbraría a ver eso… Yo dije: «jamás me acostumbraré a verla».

LB/SG: ¿Qué cómics leías en tu infancia?

RG: El primer cómic que recuerdo haber leído, y lo recuerdo nítidamente con una memoria fotográfica, es un cómic francés que se llamaba *Profesor Nimbus*:[1] era un sabio, que tenía un pelo así, en forma de bucle, calvo, distraído; típico sabio distraído, un arquetipo de la cultura de masas. Y es un cómic francés porque, cuando yo tenía dos años —era un sujeto pasivo—, mi familia se exilió en Marsella a raíz de la Guerra Civil, y de Marsella se fue a Biarritz. Yo aprendí francés de niño, por obvias razones, y recuerdo que era mi abuelo —banquero, exiliado también— el que me enseñaba la página o la sección de cómics en el periódico. La iconografía de ese cómic, que yo vi a los cuatro o cinco años, la tengo fotografiada en mi cerebro a mis 83 años. *El Profesor Nimbus* es un icono que para mí jamás se borrará, lo llevo en las neuronas. Si me preguntas por qué: no lo sé… Lo dibujaba el francés Alain Daix.

LB/SG: Oscar Masotta tiene un libro que se llama *La historieta en el mundo moderno*,[2] y en el capítulo dedicado a Europa menciona a Nimbus… Años treinta…

RG: Sí, la guerra fue en el 36, yo me exilio con la familia en Francia, en Marsella; luego estuvimos en San Remo, en Italia; luego, Biarritz. Yo aprendí francés allí de niño.

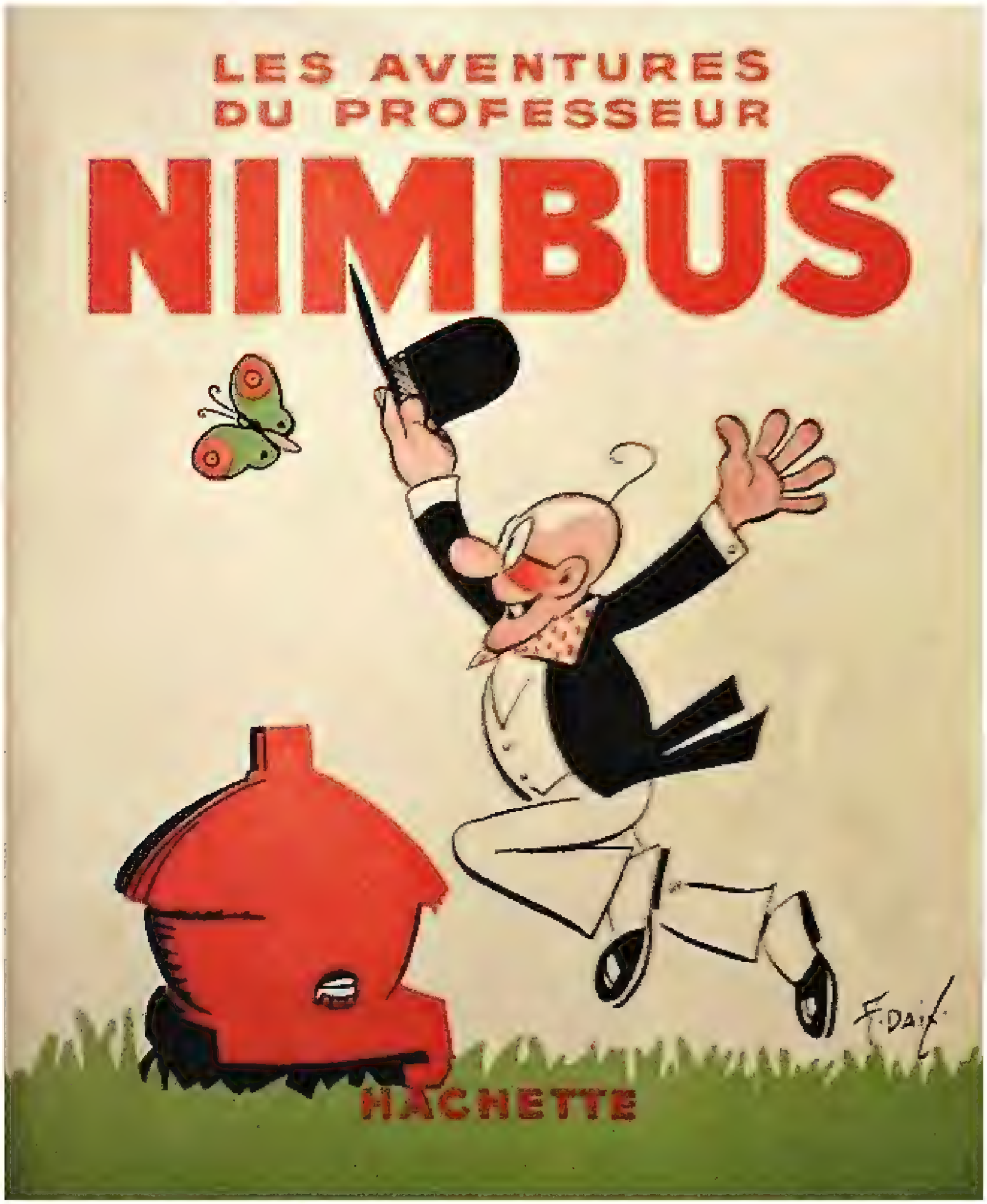
Bueno, volvamos a los cómics. Recuerdo al Profesor Nimbus que es un personaje fundacional, digamos. Nimbus era el típico sabio distraído, un arquetipo clásico, ¿no? Esto lo digo porque es mi recuerdo más antiguo, a los cuatro años. La guerra estalla en julio del 36 y nos fuimos a Francia en septiembre. Conseguimos los pasaportes, que no era fácil. Mi abuelo materno era banquero, con cierto poder; consiguió el pasaporte y en septiembre nos fuimos al exilio.

LB/SG: ¿Y cuándo regresan?

RG: En el 39. Aunque es complejo… Cuando San Sebastián, que está en la frontera franco-española, se convierte en franquista, toda la colonia exiliada de

[1] Según se consigna en el texto preparado por Claude Moliterni para el Catálogo de la Primera Bienal Mundial de la Historieta, realizada en Buenos Aires en 1968, *Les Aventures du Pr. Nimbus*, de Alain Daix, fue la «primera historieta cotidiana» aparecida en Francia, hacia 1934 (curiosamente, el mismo año en que Gubern nacía).

[2] *La historieta en el mundo moderno*, de Oscar Masotta, fue publicado por Editorial Paidós, en Buenos Aires, en 1970, y recoge esencialmente la información histórica sobre el género que había surgido de la experiencia de la Bienal de 1968, además del trabajo de reflexión teórica del propio Masotta.



Les aventures du Professur Nimbus.

franquistas va a Biarritz porque, cruzando el puente, se encuentran en San Sebastián. Y si van a los archivos, en el empadronamiento de habitantes de esa ciudad mi nombre figura como «ciudadano de San Sebastián»; me inscribieron allí porque viví siete u ocho meses, hasta que Barcelona fue ocupada por los franquistas. Claro, yo he tenido una familia complicada porque la parte paterna era republicana y la parte materna, franquista; banqueros franquistas, poderosos. La parte catalana

también: mi abuelo paterno fue presidente del Tribunal Supremo de Cataluña. O sea que también era alta burguesía, unos de derechas y otros de izquierdas, que se conocieron y, como eran de la alta burguesía, se veían en el teatro y en la ópera. Bueno, misterios de la vida y del amor. Pero para un niño como yo resultó emocionalmente complicado y confuso. En fin, eso tuvo sus consecuencias psicoanalíticas. Una familia rota en dos, que habían llegado a pactos. Por ejemplo: vivíamos en la casa materna, fascista; pero el jueves íbamos a comer a la casa paterna, republicana. Acuerdos de ese tipo, de convivencia social, que me marcaron profundamente. Yo he sido un niño traumatizado por la experiencia de posguerra, profundamente.

¿Qué ocurre? La España de la posguerra era sórdida y siniestra incluso para un niño rico, de alta burguesía, que vivía en un barrio elegante. Pero hasta el barrio elegante llegaban los mendigos, los mutilados de guerra, pidiendo limosna… El paisaje humano, antropológico, de la posguerra era siniestro y sórdido, incluso para un niño de buena familia. En muchas familias faltaba pan, en la mía no; pero uno salía a la calle y veía el horror, ¿no?

Claro, eso nos empujó a mi generación —y cuando digo «mi generación» hablo de Terenci Moix,[3] de Vázquez Montalbán,[4] etc.— al cine y a los cómics, el refugio de la imaginación. En el caso de Terenci, por ejemplo, que era homosexual, las películas de gladiadores romanos, con su torso desnudo lleno de aceite, le encantaban, era sublime; mejor que sublime, era el consuelo de la masturbación. Obviamente, ¿no? En mi caso, yo veía cómics. Se publicaban aquí los americanos: *Flash Gordon*, *Tarzán*, *Mandrake*; todo esto se traducía y todo esto lo leíamos cada semana, vía King Features Syndicate,[5] en blanco y negro, aunque con las portadas en color.

LB/SG: ¿*Rip Kirby* también llegaba?

RG: *Rip Kirby* también, y es parte de mi biblioteca… Y también alguna revista española de gran importancia como *TBO*, que venía de antes de la guerra, y que fue muy popular; y luego ya llega Editorial Bruguera, en la cual acabaría yo trabajando años más tarde. Bueno, *Pulgarcito*, que fue muy importante; *Carpanta*, *Don Furcio Buscabollos*, *Las hermanas Gilda*.[6]

[3] Escritor catalán, nacido en 1942 en Carrer de Ponent, en el Raval de Barcelona. Gran conocedor de la cinematografía de Hollywood, militante por el reconocimiento público de la cultura gay, inició su carrera como narrador con dos novelas adscritas al policial negro: *Besaré tu cadáver* (1963) y *Han matado a una rubia* (1964), publicadas bajo el seudónimo de Ray Sorel.

[4] Nacido en Barcelona en 1939, Manuel Vázquez Montalbán es mundialmente conocido por ser el creador del detective Pepe Carvalho, protagonista de una numerosa serie de novelas y relatos inscriptos en el policial negro, cuyo primer hito fue *Yo maté a Kennedy* (1972).

[5] El King Features Syndicate es una agencia de prensa fundada en 1915 por el magnate norteamericano William R. Hearst, encargada de la distribución mundial de diferentes tiras cómicas concebidas para su publicación en periódicos y revistas populares.

[6] *Pulgarcito* fue un semanario de historietas muy importante en España, tal vez solo detrás de *TBO*. Después de la Guerra Civil, pasó a ser editado por Bruguera: las series que, luego, menciona Gubern aparecieron todas en *Pulgarcito*, hacia fines de la década del cuarenta, más precisamente a partir de 1947.

Perdón, hago una elipsis, bastante grande. En el año 58, después de haber estado exiliado en París, milité bajo la dictadura de Franco en los grupos de izquierda clandestinos, como tantos jóvenes antifranquistas. En el año 58 me escapé, tenía problemas y me fui a París: estuve viviendo allí un año y trabajé en la UNESCO, en un cargo menor, secundario —porque sabía inglés y francés—. Al volver, busqué trabajo y por fin acabé recalando en Editorial Bruguera porque ahí trabajaba un pariente lejano mío, que era su director literario. Se llamaba Jorge Gubern.

Le dije: «Mira, estoy buscando trabajo». Y me dijo: «Tenemos una vacante, en este momento: el puesto de director de la sección de cromos. ¿Te interesa?». «Por supuesto». Y durante dos o tres años estuve en el corazón de Bruguera, que era la emperatriz de la literatura de kiosco —Corín Tellado, novelas rosa, wésterns, etc.—, y fui director de la sección de cromos.[7]

Aprendí mucho, porque se aprende mucho organizando las secuencias narrativas, con imágenes. Y cuento algunas cosas, anecdóticas pero interesantes. En el despacho al lado del mío tenía al jefe de dibujantes de portadas de novelas, los portadistas. Venían los dibujantes, con las láminas, las miraba: «está bien, está bien… Oye, ponle un poco más de amarillo y me la traes de nuevo», y así. Le pregunté: «¿Por qué les pides siempre un poco más de amarillo?». Y me respondió: «Es que el Sr. Bruguera —el jefe, el «emperador» de la empresa— tiene la teoría de que, en los kioscos, el color que más destaca en ese mosaico es el amarillo; y, por eso, pido más amarillo». Y tiene razón: es el color del oro. Eso lo aprendí aquellos años.

De paso, también, trabajé de «negro», así le llaman; como los de Alejandro Dumas, igual. Publiqué libros de divulgación, con seudónimos varios: *La pintura moderna*, un librito de divulgación, de cien páginas (sobre Picasso y tal); *Historia de las religiones*…

LB/SG: En Argentina le dicen «fantasma», escritor fantasma…

RG: No me arrepiento de ello, aprendí el oficio. Por ejemplo: yo en esa época ya no era creyente y me encargaron esa *Historia de las religiones*, como te decía. Y me acuerdo que en el capítulo del Cristianismo —en España había censura, y severa, además—, la única objeción que hizo la censura (agudamente, astutamente) es que en ese capítulo no se menciona que Jesucristo es «el hijo del Dios verdadero», porque yo lo había omitido precisamente. Había contado la historia ortodoxamente —nace en Belén, vienen los Reyes Magos, etc.—, pero había tenido mucho cuidado de omitir la frase «hijo del Dios verdadero». Y el cura censor que leyó el libro —seguramente, era un cura— me lo hizo poner, qué remedio…

* * *

LB/SG: Román, ¿En qué momento te llega el interés académico por la historieta, la idea de escribir académica o teóricamente sobre la historieta?

RG: En los años 60, se crea una Escuela de Diseño en Barcelona, Escuela EINA,

[7] «Cromos» es el término con el que en España se nombra a las figuritas coleccionables.

que nace del divorcio de un grupo de intelectuales y profesores, entre ellos yo, de una escuela que se llamaba CICF, Centro de Influencia Católica Femenina, que dependía del obispado católico. Me habían contratado para dar clases de historia del cine y surgió un problema oscuro —digo «oscuro» porque aún hoy no entiendo exactamente el fondo del tema—. Ocurrió lo siguiente, lo cuento cronológicamente.

Yo alcancé a dar dos o tres cursos (años 62-63) y de pronto, preparando el curso siguiente —en verano, en vacaciones—, el Director de la Escuela mira el plan de estudios y dice: «aquí falta alguien, esto no cuadra. Ah, se han olvidado de Gubern, aquí no está Gubern», le dijo a la directora. Y la directora le dijo: «No, es que Gubern no da más clases acá… Es que corrompe a las alumnas».

Entonces, cuando esto se hace público, en el claustro, varios profesores exigen una reunión extraordinaria para debatir el tema con la dirección. Y me acuerdo que una noche, que para mí se hizo eterna, estaba todo el claustro reunido, todo eran insinuaciones: «Bueno, lo que explica Gubern no se acomoda bien al plan de estudios», «el estilo de enseñar de Gubern no se adecua», todas vaguedades, ¿no?

Entonces llega un momento en que me cabreé: «Exijo que se me haga un pliego de cargos, concreto, diciendo "tal día pasó tal cosa", "tal día dijo tal otra", etc.». Y tenía sentado a mi lado al cura de la institución, que dijo la siguiente frase: «Yo podría explicar datos concretos, pero el secreto de confesión me lo impide». Y yo entonces me levanté para marcharme, porque me sentí insultado por lo que implicaba eso. Me levanté, me hicieron sentar. Nunca he sido muy católico —he sido libertino, libertario, como quieran llamarle—, aunque nunca tuve ningún *affaire* con ninguna alumna; eran mis explicaciones que no gustaban: el tono, el contenido ideológico alejado del imperativo católico. Bueno, fruto de esta crisis se produce un cisma y una parte del profesorado laico se separa y funda la Escuela de Imagen y Diseño llamada EINA (*eina* quiere decir «herramienta», en catalán).[8]

EINA es una pequeña Bauhaus catalana, para entendernos, y uno de sus primeros actos fue invitar a Barcelona al *Gruppo 63* italiano, en el cual estaban Umberto Eco, Gillo Dorfles y *tutti quanti*; y tuvimos unos coloquios en nuestra Escuela sobre vanguardia y compromiso político, semiótica y sociología, etc. Un seminario muy estimulante; yo ahí conocí a Umberto Eco.

Y el interés por el cómic viene justamente de esa nueva escuela, EINA, que era interdisciplinar. A raíz de ese encuentro con los italianos, cuando se marcharon, decidimos crear un Seminario de Estética, un poco inspirado por la *buona nuova* de Umberto Eco y compañía. Se hablaba de urbanismo, de fotografía, de diseño y de rascacielos; pero uno de los seminarios fue dedicado al cómic, e invitamos a Enric Sió y a Luis Gasca. Y ese fue el punto germinal, digamos, bajo la inspiración italiana.

Enric Sió impartió una conferencia con proyecciones y, en aquel clima de ebulli-

[8] Según se consigna en su sitio web (https://www.eina.cat/es), la Escuela de Diseño y Arte, EINA, fue fundada en Barcelona en 1967.

ción de lo nuevo, la cultura moderna, la cultura de la imagen, etc,. Enric me propuso crear una especie de seminario privado, entre él y yo, para hacer un pequeño texto, normativo, y de ahí nació el libro *El lenguaje de los cómics*, que se ha reeditado siete veces.

Es un clásico. Se agotó y se reeditó varias veces; se tradujo al italiano enseguida, Oreste del Buono lo ha traducido al italiano en Milano Libri Edizioni. Recuerdo que corregí las galeradas, las pruebas de imprenta, estando en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), con una beca: yo estuve en el 71 allí, porque huyendo del franquismo me fugué al exilio académico americano, al MIT. Así que la primera edición es de 1972.

Este fruto nace de la semilla italiana, de este Seminario de Estética, de este *Gruppo 63* donde estaba la cúpula del pensamiento y de la nueva estética en Italia.

LB/SG: Con respecto a los franceses que estudiaban historieta, ¿ustedes los conocían?

RG: Conocimos algún libro, sí: el catálogo del Louvre, el catálogo «rojo», y alguna cosa más; pero el contacto personal fue con los italianos.

Luego publiqué *Literatura de la imagen*,[9] en una colección de divulgación general, y no hay nombre de autor. Pero se tradujo al francés, al italiano y al alemán, por lo menos. En Italia, visitando la Filmoteca de Turín, la directora me hizo que le

El lenguaje de los cómics (portada de una de las primeras ediciones)

dedicara su ejemplar, porque creo que la edición italiana sí llevaba mi nombre, ya que yo era conocido en Italia, por otros textos míos traducidos, como ya expliqué. Bueno, por tanto, ese fue el origen…

LB/SG: Y con Javier Coma, ¿cómo te vinculas, cómo te relacionas?

RG: Javier Coma, que murió hace unos meses, venía del campo de la erudición de la cultura de masas norteamericana. Bueno, ha habido dos personas importantes, aparte de este «tronco italiano» que te he explicado: Luis Gasca y Javier Coma. Javier Coma tenía la ventaja de que vivía en Barcelona, por tanto era próximo físicamente; aunque yo creo que conocí antes a Gasca que a Coma, me parece.

[9] Libro publicado originalmente en 1973, por Biblioteca Salvat de Grandes Temas.

Gasca era un coleccionista de cómics desde los catorce años, desde muy joven. Y él publicó un primer libro, un libro pionero, que se llama *Tebeos y cultura de masas*.[10] Yo no lo había leído cuando escribí *El lenguaje de los cómics*, se publicó en una editorial menor y tuvo una difusión muy limitada. Lo conocí más tarde, lo leí más tarde.

Yo tenía más contacto con Gasca porque él es de San Sebastián; pero creo que empecé a tratarlo con cierta intensidad cuando dirigió el Festival de Cine de San Sebastián —que eso fue al morir Franco, en el 76 o 77—; él fue su director durante cinco años, o seis. Y Coma, ¿cómo conocí a Coma? Pues, no sé decirte, no me acuerdo…

LB/SG: ¿En los años setenta, tal vez?

RG: En los setenta… Tenía la ventaja sobre Gasca de que vivía aquí, en Barcelona; era especialista en cine, novela negra, jazz y cómic.

LB/SG: Ustedes no se limitaban al cómic, solamente. Sus intereses eran más amplios…

R.G.: El concepto es el de *cultura de masas*; que, por cierto, lo acuña la Escuela de Frankfurt: Walter Benjamin, Adorno, etc. Habíamos leído algo de la Escuela de Frankfurt y era un concepto que nos era familiar. Bueno, se introduce en los años sesenta, acá, ese concepto. Y luego hay un americano, Dwight MacDonald: la cultura *highbrow*, *masscult*, etc. Y un concepto que ha desaparecido del mapa: *midcult*. Él habla de la *highbrow* (alta cultura), *masscult* y *midcult*. Yo hago notar en un libro reciente mío de hace unos años, que me encargaron (*Metamorfosis de la lectura*, editado por Anagrama), que el concepto de *midcult* ha desaparecido, se ha extinguido. Umberto Eco lo sigue utilizando en *Apocalípticos e integrados*, pero ya nadie habla de *midcult*… Sería interesante estudiar por qué se ha eclipsado este concepto, es todo un tema de reflexión ¿no? Porque yo creo que hay *midcult* también hoy en día, aunque haya cambiado en algunos aspectos.

Bueno, y Coma era un gran erudito en novela negra, en cómic, en cine norteamericano y jazz. Realmente era muy erudito y muy documentado. Él murió hace unos meses, no sé qué se ha hecho de su biblioteca, pero tenía verdaderamente una biblioteca potente.

Lo que ocurre es que Javier Coma —y lo digo con todo cariño, y lo he escrito— sabía mucho, sabía más que yo en erudición (nombres y fechas y demás), era una enciclopedia viviente en jazz, en cine negro, novela negra y cómic; tenía mucha información, más que ninguno de nosotros, pero lo que le faltaba, en mi opinión, a Javier, era espíritu crítico o reflexivo. Creo que no elaboraba teóricamente la información, no lo suficientemente. Gasca también es erudito, pero es un erudito distinto… hay varias formas de erudición, cada uno hace la suya.

Por tanto, la tripleta de estudiosos sobre cómic fue: Gasca (el pionero), Coma y Gubern. Y luego han surgido otros, posteriores…

[10] Libro publicado en 1966 por Editorial Prensa Española, de Madrid.

* * *

LB/SG: Bueno, tenemos algunas preguntas teóricas, justamente, al respecto. Si tuvieras que sintetizar o definir el cómic, ¿cómo lo harías, qué definición darías?

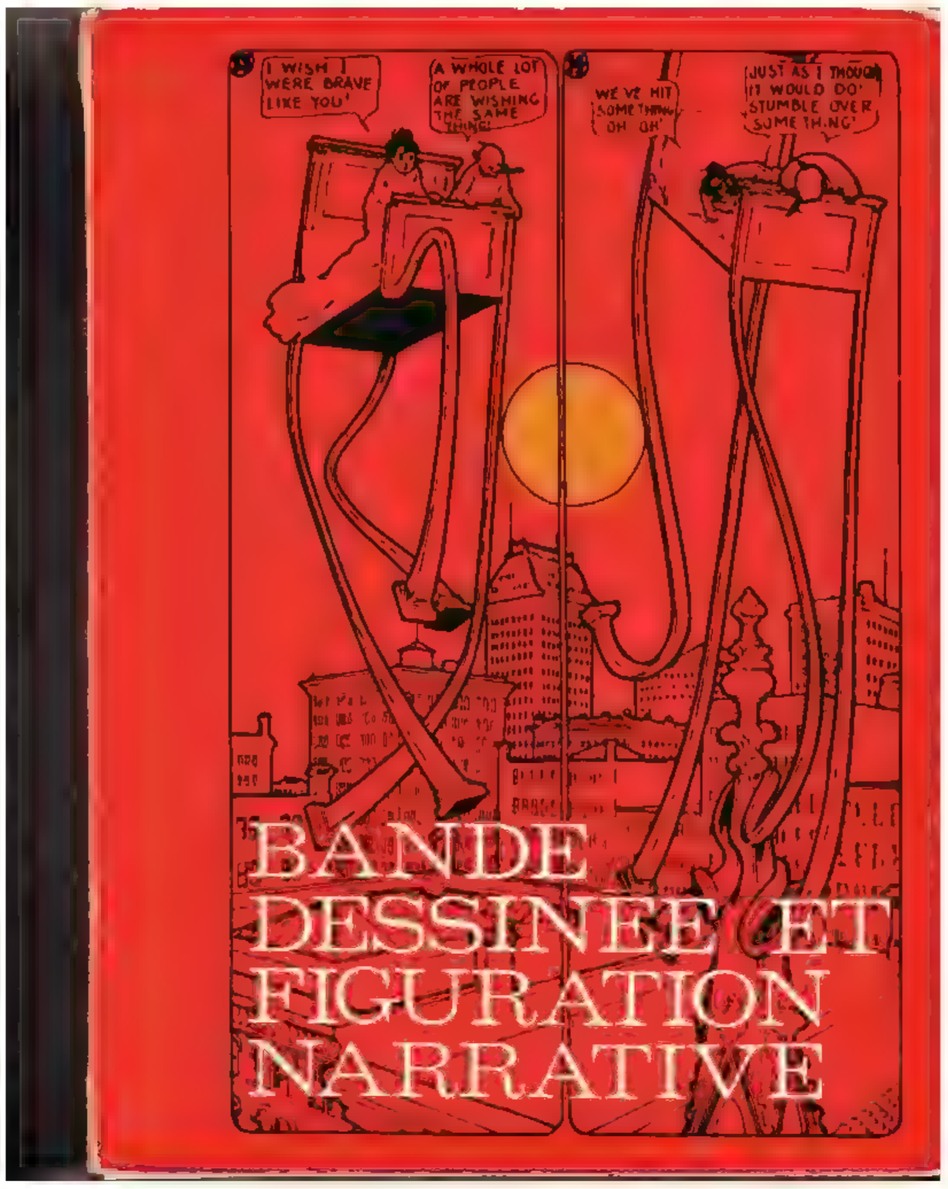
R.G.: La expresión francesa, «narración figurativa», me parece muy afortunada; puede que haya mejores, pero narración figurativa está bien como síntesis telegráfica. El catálogo francés ese se llama *Narración Figurativa* ¿no?[11]

LB/SG: Óscar Masotta había propuesto *literatura dibujada,* que es como una especie de…

R.G.: Me gusta más *narración figurativa*, personalmente… Que es de un francés muy conocido, aunque no recuerdo cómo se llama, que murió ya hace unos años.

LB/SG: ¿Moliterni?

RG: No me acuerdo. Puede que Moliterni, sí. Bueno, Francis Lacassin también trabajó mucho ese género… Aquel catálogo de color rojo, del Louvre, se llama *Figuración narrativa*… A mí me gusta más, con todo respeto por Masotta.


I WISH I WERE BRAVE LIKE YOU!
A WHOLE LOT OF PEOPLE ARE WISHING THE SAME THING!
WE'VE HIT SOMETHING! OH OH!
JUST AS I THOUGHT IT WOULD DO! STUMBLE OVER SOMETHING!
BANDE DESSINEE ET FIGURATION NARRATIVE

El «Catálogo rojo» del Louvre.

LB/SG: Por supuesto. Tal vez Masotta intenta traducir ese término francés…

RG: Está bien. Pero pasa que «literatura» tiene un problema: está asociada con la palabra *letra* y está muy vinculada con la narrativa literaria tradicional. Y esto crea una cierta fricción, no sé.

LB/SG: Estamos con el tema de la nominación, lo nominal, cómo nominamos…

RG: Bueno, eso es un viejo problema de los filósofos medievales. En fin, no me parece un tema muy relevante. Yo con «figuración narrativa» me encuentro cómodo. Pero, literatura dibujada también está bien…

LB/SG: ¿Tebeos?

RG: «Tebeo» viene de un factor histórico muy concreto. Es una marca, es el títu-

[11] El catálogo de la exposición realizada en el Museo del Louvre, en 1967, se titula en realidad, como lo advierte enseguida Gubern, *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, donde el término «figuración narrativa» remite a una tendencia pictórica propia de los años sesenta. A pesar de su discutible relevancia, es interesante que la hesitación terminológica que, a continuación, veremos desplegarse en la charla, pueda verse como un índice notorio de las dificultades y ambigüedades que rodean cualquier intento de definición precisa del lugar del cómic en las sociedades y culturas contemporáneas de Occidente.

lo de una revista española pionera; pero científicamente no vale.

LB/SG: Luego, usted, en muchos de sus textos teóricos, usa el término cómic…

RG: Es americano. Bueno, ¿quién fue el pionero de los cómics? Los franceses, los americanos, los ingleses; pero como los americanos pronto alcanzaron gran pujanza en ese campo… Además, «cómic» es bisílabo, es corto, se dice rápido; no es «figuración narrativa», que son ocho sílabas. Y, por comodidad, cómic o *funnies*; pero *funnies* ya no se usa, aunque también está en los orígenes anglosajones. Y «cómic» es una palabra que ha sido aceptada por la Real Academia de la Lengua Española, ahí está definido como tal; o sea que es canónicamente correcto.

LB/SG: En Argentina, tenemos ahí esa tensión entre «historieta» y «cómic»…

RG: «Historieta», creo que la Academia también lo recoge. Nunca me gustó mucho porque es como un diminutivo de «historia», que tiene connotaciones peyorativas… «Historia menor», es una connotación que no me gusta: «historieta» es una *historia menor*.

LB/SG: ¿Y novela gráfica? Tiene un origen más publicitario, tal vez, más de promoción…

RG: Sí… Aunque en «novela gráfica» también entraría la fotonovela, eh, de la cual no hemos hablado. Yo tengo un libro, del cual me siento muy orgulloso porque creo que es uno de mis mejores libros, que me costó años de trabajo, y dedico un capítulo a la fotonovela. ¿Conocen este libro? *La mirada opulenta*.

Yo llegué de Estados Unidos, por el exilio hasta 1977, y cuando me hicieron catedrático en la Universidad Autónoma de Barcelona, me di cuenta de que no existía el libro que yo quería enseñar en clases. Me hicieron catedrático y dije: «No veo en el mercado el libro que yo querría tener para enseñar cultura de la imagen». Y lo escribí especialmente por esta razón *instrumental*, digamos. Y ahí hay un apartado dedicado a la fotonovela.

LB/SG: Román, y si tuviera que pensar la relación de la historieta con la sociedad, ¿cómo la ubicaría?

RG: Yo creo que tuvo una Edad de Oro; y creo que esta Edad de Oro ya ha pasado, porque hoy en día, con la sociedad multi-pantallas, las redes sociales, la iconosfera se ha densificado tanto —los hologramas, la publicidad, la imagen digital— y el cómic ha pasado a tener una función, no diré secundaria, pero menos relevante que la que tuvo en su momento. La Edad de Oro del cómic, en mi opinión, está entre los años veinte y los sesenta, incluidos; y luego, ya declina porque hay una revolución tecno-estética en la iconosfera…

LB/SG: Y lo definirías solo como un lenguaje de evasión, o…

RG: No, no. Como una forma de comunicación social perfectamente escripto-icónica, cuya semilla se remonta a los jeroglíficos egipcios… Que parece una pedantería; pero, en fin, eso está bien. Por

Portada de *Dialectos de la imagen* de Román Gubern.

cierto, se está distribuyendo en este momento en las librerías; mirad, tengo un nuevo libro que es este…

LB/SG: ***Dialectos de la imagen…***

R.G.: Y la portada me gusta mucho: hay una mujer mirando al lector. Acaba de salir.

Y estoy trabajando sobre cómics: un texto que me ha encargado Fernando Savater, para un monográfico de la revista *Claves de Razón Práctica*; está preparando un número sobre cómic y esas fichas que tengo… Me ha encargado «cómic erótico», «cómic y erotismo» o algo así.[12]

LB/SG: Hace un año, Álvaro Pons decía que el cómic es un lenguaje con la misma legitimidad y capacidad que el cine, o la literatura, para contar, enseñar, mostrar, documentar…

RG: Sí, sí. Para mí, Winsor McCay es uno de los artistas más importantes del siglo xx. Estaría entre los veinte más importantes del siglo xx: Winsor McCay, completamente.[13]

* * *

LB/SG: ¿Podemos preguntarte por un hecho puntual? En el año 84, aquí en Barcelona, la Fundación Miró organizó una Muestra en homenaje a Tintín; y se armó una especie de polémica…[14]

R.G.: Sí, lo recuerdo bien. Esa fue una iniciativa de Javier Coma. Javier Coma —que es muy pro-americano, pro cultura americana— redactó un manifiesto, me llamó para que lo firmase. Yo, la verdad, es que no tenía una opinión formada; no me sentía muy afectado por la polémica, pero en fin… Coma era amigo, era una autoridad, y cometí la torpeza, o la ingenuidad, o el error —llámalo como quieras—; ya que Javier me lo pedía, puse mi firma. Seguramente, si lo leyese ahora, me sonrojaría. Pero el autor del texto fue Javier Coma, que me abdujo y me dijo: «Hay que firmar esto, porque es un escándalo…»

LB/SG: ¿Y por qué se veía como un «escándalo»?

RG: Bueno… Él defendía el cómic americano adulto y *Tintín* representaba una cosa infantiloide, y además «de derechas» porque era anti-soviético, en fin… Si hoy pudiese, retiraría la firma; pero Javier me lo pidió, y un poco por lealtad a Javier, que para mí era una autoridad, pues firmé aquello. En la vida se cometen errores, chicos.

LB/SG: Salió un artículo tuyo, en *El Pais*, ¿puede ser? Que, luego, Ludolfo Paramio contestó…

---

[12] Efectivamente, el número 256 de la revista *Claves de Razón Práctica* (enero-febrero de 2018) incluye un dossier sobre cómic y, en él, puede consultarse el artículo firmado por Román Gubern: «Libido de papel».

[13] Winsor McCay, norteamericano, es reconocido sobre todo por ser el autor del cómic experimental *Little Nemo in Slumberland*, publicado en los periódicos neoyorquinos a partir de 1905, hasta 1914. McCay fue un precursor brillante, además, del cine de animación, con el cortometraje *Gertie the Dinosaur* (1914).

[14] La polémica, el manifiesto y los textos que le siguieron, se hallan tratados en el libro de Francesca Lladó Pol, *Los cómics de la Transición (El boom del cómic español adulto, 1975-1984)*, editado por Glénat en 2001.

RG: Es posible, sí, me suena eso… Te digo: «errores de juventud», o no tan juventud, porque ya era adulto. Pero el incitador, el padre del desaguisado, es el extinto amigo Javier Coma que dijo: «Esto no se puede permitir, es una regresión estética». Bueno, y llevó a una polémica sobre la «línea blanca» en general. A raíz de esto, vino enganchado el tema de la línea clara…

Pero, si yo pudiese, retiraría mi firma porque fue una cosa coyuntural y que un amigo te pide con gran pasión —porque con gran pasión me lo pidió—: «Oye, no se puede permitir; esto es degradar el cómic, que es un arte reconocido, y bajar unos peldaños», no sé qué. Y, chicos: ¿qué quieres, que firme? Pues, ya está. Pero, en fin, hoy no lo suscribiría.

LB/SG: ¿Y habrá habido razones ideológicas, también; cuestiones de ideología?

RG: Sí, sí. Tú sabes que Hergé no era trigo limpio, políticamente hablando, pues colaboró con el nazismo. Entonces, esto se añadía a lo otro. Estaba un poco detrás del decorado; no se hablaba de esto pero estaba en el fondo, sí.

LB/SG: Nos gustaría hacerte hablar un poco del cómic en España, si te animarías a periodizarlo, si dirías que hay «períodos» o no…

RG: Sí, los hay. No me siento muy seguro en ese tema, pero te puedo aventurar alguna hipótesis. Bueno, en los años 20, la revista *TBO* es muy importante.

LB/SG: ¿Ya está Bruguera ahí?

RG: No, no está Bruguera. Aunque Bruguera se crea antes de la Guerra Civil. Y durante la Guerra Civil ocurrió una cosa muy característica de nuestras empresas. Las empresas fueron ocupadas por comités obreros pero, en algunos casos (como Bruguera y otros), hubo un pacto y el comité obrero estaba de acuerdo con el dueño para proteger la empresa: el comité obrero dirigía la empresa con el consentimiento, la supervisión o la autorización del dueño. Cosa no querida por los sindicatos, que querían *línea roja* ahí, pura y dura.

Y eso ocurrió en el campo del cine con CIFESA, una productora de cine de Valencia, donde el comité obrero era para proteger a los amos que habían huido… Y en Bruguera pasó algo parecido, ¿no?, que el comité obrero protegió la empresa.

Claro, por mi edad, yo conozco el cómic de la posguerra, que fue muy importante: *Chicos*, *Flechas y Pelayos*, que era claramente ideológico. Y *Cuto*, de Blasco, un gran personaje que ha marcado a mi generación.[15]

[15] Los primeros títulos citados corresponden a dos revistas periódicas para niños, vinculadas al franquismo, que iniciaron su publicación en 1938 y cuya vida se extendió fundamentalmente durante la década del cuarenta: *Flechas y Pelayos*, asociada en sus comienzos a la Falange Española y las JONS, presentaba un contenido ideológico y propagandístico bastante explícito. *Cuto* es el nombre de una serie de aventuras creada por el catalán Jesús Blasco y publicada en *Chicos* desde los años cuarenta, protagonizada por un niño que bien podría ser el equivalente español de *Tintín*. El personaje fue tan popular que Luis Gasca tomó su nombre para dar título a la primera revista especializada sobre cómics de España: *Cuto*, aparecida en San Sebastián, entre los años 1967 y 1968.

Viñeta de *Lavinia 2016* (incluida en el Catálogo de la Bienal Mundial de la Historieta, Buenos Aires, 1968)

Luego, vino ya una *vanguardia* (para la época era una vanguardia) con el cómic de ciencia ficción: *5 por infinito*, etc. Y esto es inicio de una tendencia a la vanguardia, de la cual Enric Sió es uno de los adelantados.[16]

LB/SG: Bueno, está Carlos Giménez también…

RG: Giménez es muy importante, sí. Ha sido un país que ha mirado más a Italia que a Francia, puede ser; y que tiene una tradición importante.

LB/SG: Después, hay un hecho muy fuerte también, un período que es el del cómic español adulto, en los ochenta.

RG: Bueno, eso sí en la «línea francesa», eso lo inventaron los franceses: *Barbarella*, *Pravda*. Y *Valentina*, de Crepax. Ese *stream*, esa «corriente», llega a España (como todo) con atraso, unos años de atraso, y aparece el cómic erótico… Perdón, me he dejado afuera Estados Unidos: «Little Annie Fanny», en *Penthouse*.

Déjame que te cuente una cosa, muy interesante. Durante la dictadura de Franco, que era muy severa, con una censura muy restrictiva, circuló clandestinamente material pornográfico… Lo recuerdo, yo con quince, dieciséis años; porque el chófer de mi abuelo —mi abuelo materno tenía dos coches americanos y un chófer, que era un lujo asiático para la época— era quien nos pervertía; creo que incluso, a veces, por indicación del abuelo. El primer prostíbulo que yo pisé, fue porque el chófer este nos llevó y pagó a las chicas; con dinero que no era de su bolsillo, obviamente. «¡Ya tenéis edad de

[16] Enric Sió, quien colaboró con Gubern en *El lenguaje de los cómics*, se destaca en esa época, sobre todo, como el dibujante de la serie *Lavinia 2016 o la guerre dels poetes* (con guiones de Emili Teixidor), publicada mensualmente en la revista *Oriflama*, entre fines de 1967 y 1968: pasa por ser la primera historieta con intención satírica y política publicada durante el franquismo, además de adoptar una clara postura de defensa o reivindicación de la lengua catalana.

ser hombres!»; y un verano nos llevó a mi hermano, a mí y a un primo a un burdel. Yo me quedé paralizado, no pude hacer nada, porque me encontré de pronto en la cama, desnudo, con una *tía*, yo tenía dieciocho años… Un trauma, ¿no?, la verdad que es un trauma.

Este chófer —que además hacía de *celestino* y demás cosas sucias que hacen los chóferes de los ricos—, nos enseñaba unas pequeñas láminas con dibujos, que contaban historias pornográficas. O sea que había un mercado clandestino, bajo mano, *bajo cuerda*, donde él compraba. El primer *porno* que he visto era dibujado; años cuarenta, principios de los cincuenta… El chofer de mi abuelo tenía un poco esa función.

LB/SG: Esa censura, hasta que murió Franco, siempre tuvo fuerza…

RG: Bueno, por ejemplo, cuando se estrenó la película *Gilda* que fue muy escandalosa y, en los púlpitos, los curas clamaban contra ella, circuló, lo recuerdo muy bien, una chapucera foto de un desnudo femenino *de quinta división*, con la cara de Rita Hayworth enganchada. Y valía cinco pesetas, que era una fortuna.[17]

Bueno, las dictaduras… Yo no sé en Argentina, porque habéis tenido varios peronismos distintos, y originales, ¿no? No sé si esto se ha producido o no, pero…

Os voy a contar una historia, que cuento poco. Mónica Mihanovich, ¿les suena? Yo, el primer viaje a Buenos Aires, lo hice enviado por la UNESCO, en misión oficial, durante la dictadura militar, porque había un proyecto internacional, muy ambicioso, de hacer una historia del cine universal, por países; que luego acabó fracasando porque era complicadísimo y caro, etc. Y me enviaron a un viaje que fue: Caracas - Bogotá - Buenos Aires - Montevideo. En Buenos Aires y Montevideo, dictaduras militares.

Estando en la Filmoteca de Buenos Aires, me dicen: «Oye, se han enterado de que estás aquí, y te quieren hacer una entrevista en televisión, con Mónica Mihanovich». Y dije: «¡Ah, bueno! ¿Te va bien, mañana, a tal hora?». Y fui allá, inocentemente; porque sabía que era dictadura, pero cada dictadura tiene sus reglas, nunca son todas iguales.

Pensé que iba a preguntarme: «¿Qué hace usted en Buenos Aires, qué es este proyecto, la "Enciclopedia del Cine", etc.?», que era lo lógico. Y de pronto, ante mi sorpresa, me encuentro que Mónica Mihanovich me dice: «Hoy es el cumpleaños de Marlene Dietrich»; cosa que yo, obviamente, ignoraba absolutamente [se ríe]. Y se pone a largar sobre ella: «Esa actriz alemana tan famosa, *El ángel azul*, las piernas, no sé qué… que luego triunfó en Hollywood»; y todo lo que yo podía improvisar, que no era mucho, lo iba contando ella. Joder, estaba ansioso: «Bueno, cuando pare de hablar, ¿qué le digo? Voy a repetir lo que ha dicho ella». Entonces, mientras ella hablaba y yo pensaba «qué le digo», me acordé que un día, en un viaje con Carlos Saura, por Italia, salió el tema de —era una leyenda, subrayo lo de leyenda— que Marlene no era una mujer

[17] *Gilda*, film de 1946, protagonizado por Glenn Ford y Rita Hayworth, fue prohibido inicialmente en España, sobre todo por el *striptease* de la protagonista.

sino que era un travesti de la cultura de Berlín de entre-guerras. Y dije: «Bueno, Carlos, ¿por qué dices eso?». Dice: «Porque, mira, leí una entrevista en *Penthouse*, con ella, y cuando le preguntan cuál es su bebida favorita, ella contesta "el semen de hombre". Esa es una respuesta de travesti, de los pies a la cabeza».

Entonces yo me acordé de eso, y cuando Mónica acabó su discurso canónico, explicando la vida y milagros de Marlene, me dijo: «¿Qué puede contarnos, Dr. Gubern, de esa hermosa actriz alemana?». Dije: «Oh, actriz alemana, está por ver. Hay un rumor, una leyenda»; y empecé a contar lo del «semen de hombre». [risas]

Se puso pálida, sudorosa, dijo: «¡Publicidad!» [risas generalizadas]. Vino un tipo… Yo estaba en un sofá, me echó del sofá, me empujó. Salí y me esperaba el de la Filmoteca; me dijo: «¿Estás loco? Te podían llevar detenido por lo que has dicho. ¿Tú no sabes que hay censura?». Pero Mónica Mihanovich me pareció una tipa lista: ¿está en activo todavía? Era buena profesionalmente, ¿no?[18] Bueno, luego resulta que Marlene, según he leído —porque yo no la conocí, naturalmente—, fue muy ama de casa: fue pareja de Jean Gabin, en Hollywood, y por lo visto si él llegaba tarde, le reñía; era muy convencional, muy ortodoxa… Pero, bueno, era *mujer fatal* en la pantalla.

LB/SG: Vemos que usted ha trabajado diferentes líneas de investigación sobre cómic a lo largo de su trayectoria: ¿cuáles son actualmente, para usted, los temas interesantes para investigar, en relación con la historieta?

RG: Hoy día, la iconosfera del mundo de los jóvenes —claro, yo ahora tengo 83 años, soy un anciano—, creo que en este momento los videojuegos tienen un protagonismo extraordinario en esa iconosfera.

Es verdad que uno de los padres, o antecedentes, o «semillas» de los videojuegos está en el manga; por tanto hay una filiación manga - tecnología digital - videojuego. Y, de hecho, muchas compañías americanas tienen software japonés.

En este libro que te acabo de enseñar, *Dialectos de la imagen*, hablo de videojuegos, pero es un tema en el que no me siento muy seguro; porque lo conozco, pero lo conozco mal. Pero pienso que hoy día el protagonismo de la cultura de la imagen (juvenil) está en los videojuegos; que son un derivado atípico y extraño de los cómics. Y el último capítulo de este libro se llama «Entrar en la imagen». Hablo de la realidad virtual inmersiva, de los videojuegos y de los mitos que hay: el pintor chino que estaba cautivo del Emperador, que dibujó un paisaje, se metió en el cuadro y desapareció. El mito de «entrar en la imagen» está en Cervantes, en el *Quijote*…

LB/SG: Arrancas con el *Quijote*, con el episodio de la cueva de Montesinos…

RG: Sí. Está también en *Las meninas*, de Velázquez, etc. Y hablo de los videojuegos y de los mangas. Bueno, en este momento, recauda más dinero el videojuego que los cines.

[18] Mónica Mihanovich, también conocida como Mónica Cahen d'Anvers, es una modelo y periodista de amplia y reconocida trayectoria en la televisión argentina; ya no está activa profesionalmente desde 2016.

LB/SG: Respecto de eso, del volumen comercial: ¿el cómic ha perdido terreno, masividad, en relación con otros lenguajes?

Se ha *hibridizado* con otros medios de la era digital, en la cual estamos ahora. Por ejemplo, el manga, que fecunda a los videojuegos. Y el cine, también… De eso habla el último capítulo del libro.

Román Gubern, bibliografía básica sobre cómic

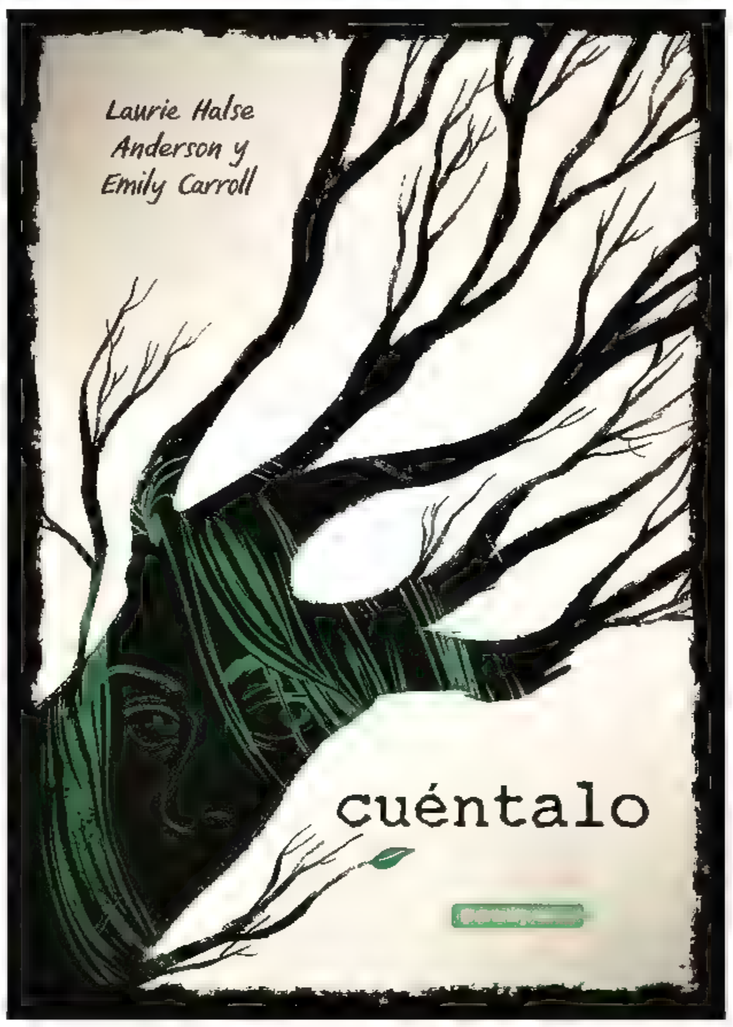
— *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Península, 1972.
— *Literatura de la imagen*. Barcelona, Salvat, 1974 [sin nombre de autor].
— *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona, Gustavo Gili, 1987 [edición revisada, 1992].
— *Los cómics en Hollywood* (con Javier Coma). Barcelona, Plaza & Janés, 1988.
— *El discurso del cómic* (con Luis Gasca). Madrid, Cátedra, 1988.
— *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (con Luis Gasca). Madrid, Cátedra, 2008.
— *Enciclopedia erótica del cómic* (con Luis Gasca). Madrid, Cátedra, 2012.
— *Dialectos de la imagen*. Madrid, Cátedra, 2017.

CuCoCrítica

Cuéntalo

Laurie Halse Anderson y Emily Carroll

La Cúpula, 2019



Cuéntalo es un relato crudo y realista sobre las vivencias de Melinda, una adolescente que ha sido violada. Un relato tan íntimo y real que en el prólogo la autora, Laurie Halse Anderson, reconoce que escribió la versión original a finales de los noventa como un relato «para combatir la depresión y la ansiedad que me perseguían desde que fui violada a los 13 años». Es una historia pausada, intimista, sin prisas y que avanza a través de las distintas vivencias de la protagonista en el instituto durante un año escolar, en la relación con su familia en casa y sobre todo a través de la percepción que tiene sobre sí misma y los avances que realiza para ser capaz de expresar el abuso que sufrió.

Speak es el título original con el que se publicó como novela en los Estados Unidos en 1998, y que fue llevada al cine bajo la dirección de Jessica Shazer en 2004 con Kristen Stewart como protagonista. La película fue clasificada como PG13; justo la edad que tiene la protagonista en la obra.

A nivel artístico la elección de Emily Carroll como dibujante me parece realmente acertada. En su obra *Cruzando el Bosque*, traducida al español y publicada por Sapristi en 2015, y que consta de cinco misteriosas y escalofriantes historias sobre lo desconocido y lo extraño, ya consiguió enseñarnos que, a veces, para que ese cosquilleo aparezca en tu nuca no es necesario un ritmo desenfrenado e imágenes grotescas. El miedo está en nuestro subconsciente, en la duda, la ambigüedad y la intimidad. Cuando temes salir, respirar, no puedes confiar en nadie y no comprendes qué está pasando. El nivel de implicación y trabajo en equipo se nota en la perfecta composición y ritmo que denota la obra a la hora de transmitirte el paso del tiempo, los acontecimientos y sus consecuencias con absoluta fluidez.

En ningún punto te va a dejar indiferente pues, más allá de la experiencia sufrida por Melinda, *Cuéntalo* nos habla de la vida en el instituto, la relación paternofilial, las amistades, las relaciones adolescentes, la soledad y el crecimiento personal. La historia comienza con la vuelta al instituto; un hecho que no siempre tiene por qué ser agradable, pues implica el final de las vacaciones de verano, pero que para ella supone un auténtico infierno. Nadie habla con ella, resulta invisible, pero a la vez todos la observan. El sentimiento de soledad se desprende de cada una de las viñetas y de las miradas que se cruzan en los pasillos del instituto Merryweather.

Pero la soledad, al contrario de lo que indica su significado, no viene sola. Viene acompañada de falta de autoestima, aislamiento, depresión, conductas autolesivas, ataques de ansiedad, pánico, miedo, pesadillas y un sinfín de monstruos que acechan a cada minuto los pensamientos de Melinda. Un monstruo al que no es capaz de enfrentar pero que, finalmente, gracias al progreso que realiza a lo largo del año, la presencia de una compañera de clase de arte y el profesor de dicha asignatura, consigue plantar cara. Pues ante todo, aun con toda la oscuridad, tristeza y dolor que transmite cada una de sus páginas, la autora nos transmite un mensaje positivo: no estás sola, se puede superar ese infierno, puedes volver a llevar una vida normal y hay gente que te apoyará. Por eso, y como índica el título de la obra, *Cuéntalo.*

A nivel psicológico se pueden diferenciar los distintos efectos provocados por la violación. Se distinguen tres fases comunes:[1] una fase aguda, con niveles altos de miedo, aislamiento, confusión y trastornos psicomáticos; una fase de pseudoadaptación donde se restablecen hábitos cotidianos pero se mantienen sentimientos de ira, evitación y otras conductas y una última fase de integración y resolución que se inicia con un estado de ánimo depresivo, de humillación y culpabilidad que requiere de desahogo pero acompañado aún del miedo de sufrir una nueva agresión. Estas fases no son universales y no está demostrado que todo el mundo pase por las mismas etapas ni que lo viva de la misma forma. Aun así, el caso de Melinda resulta muy representativo para el lector con una visión clínica o profesional desde el ámbito social, educativo o de la salud.

Como educadora social me pareció muy oportuna la selección de un proyecto artístico como forma de expresión y afrontamiento del problema de Melinda. El profesor de arte de su instituto, el señor Freeman, propone a sus alumnos que el proyecto del curso gire en torno a una sola temática a través de la cual explorarán desde distintos conceptos y formas de expresión artística (modelaje, collage, dibujo, etc.) para alcanzar una obra compleja, personal y, sobre todo, que tenga algo que decir sobre ellos mismos como artistas y creadores de la obra. Sin intención explícita o, más bien, sin un objetivo definido en dicha búsqueda, el profesor ofrece

[1] Echeburua, E., Corral, P. y Sarasua, B. *El impacto psicológico en las víctimas de violación. Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos.* Universidad del País Vasco, 1989.

una experiencia de *arteterapia*. Entendemos el concepto de arteterapia como una forma de terapia expresiva que usa el proceso creativo como método para mejorar el bienestar físico, psicológico y emocional del participante. Esta metodología se usa mucho en personas con estrés postraumático causado por conflictos familiares, bélicos, abusos sexuales o incluso desastres naturales, así como para personas con diversidad funcional, trastornos del espectro autista, demencia, depresión u otros trastornos psicológicos. La arteterapia permite hacer frente al problema sin la necesidad de verbalizar el tema con palabras, un hecho bastante complejo cuando aún se están afrontando los efectos de este. Permite expresar emociones y pensamientos a la vez que promueve el autoconocimiento y refuerza la autoestima a través de la creación de una obra íntima. El tema que le toca a Melinda es *el árbol*, y a través de este concepto realizará un viaje intrapersonal en el que, sin necesidad de contárselo a nadie, afronta la violación que sufrió. Obviamente, esto es una obra de ficción y no la vida real; no debemos olvidar siempre que la ayuda profesional es fundamental y que no deberíamos confiar en un proyecto de clase como una terapia efectiva y, mucho menos, enfocada al problema. En todo caso, busca un grupo de ayuda.

Y es importante dejarlo claro: a Melinda la violaron. Sin necesidad de morbosa explicitud el cómic no se corta al relatarnos aquella fatídica noche. Porque el cómic necesita contarlo, necesita que te llegue y dejarlo claro. Ella no quería, ella no pudo evitarlo; a ella la violaron. Y ahora necesita decirlo alto y claro, necesita gritar, alzar la voz y decir «NO»; un no sin dudas y con fuerza que la libere del peso que tanto ha cargado sola. Puede que cueste salir de la oscuridad, que el viaje sea duro, pero al final del túnel vuelve a haber esperanza. Es fundamental que este relato no sea ambiguo, no se esconda y no haga sentir vergüenza porque busca ser modelo y acompañante, no solo de quien lo lea por interés, sino para que sirva como apoyo a quien haya pasado por la misma experiencia. La Cúpula ha tenido el magnífico detalle de brindarnos la obra al completo, incluyendo la última página en la cual aportan el contacto de distintas asociaciones a nivel nacional de apoyo a víctimas de abuso sexual.

Recomiendo encarecidamente que este ejemplar se incluya en bibliotecas escolares y públicas donde pueda estar al alcance de adolescentes, chicas y chicos, para que forme parte de su aprendizaje y puedan empatizar, aprender o encontrar apoyo cuando no son capaces de hablar con nadie en el peor de los casos. Un relato apto a partir de los doce o trece años, edad de la protagonista, del inicio del instituto y de muchos cambios en la fisiología y la psicología del niño que crece y pasa a ser adolescente. Porque para producir un cambio de actitudes es necesario que haya información veraz (factor cognitivo) que puede darse a través de la educación pero se ha demostrado que el factor emocional tiene gran peso a la hora de cambiar la conducta. La empatía es una de las mayores herramientas de las que disponemos como seres humanos y *Cuéntalo* es una obra que no deja indiferente a nadie.

Para acabar, como mujer quiero permitirme el lujo de dirigirme a aquellas lectoras que hayan llegado hasta aquí y decirles que realmente me hizo llorar, me hizo sufrir, me hizo temblar y temer, pero sobre todo me dio una gran lección de superación. Si has pasado por esto, conoces a alguien o tienes la oportunidad de hacer llegar esta obra alguien no lo dudes ni por un momento. La cantidad de casos de abuso y violencia sexual que se están dando en los últimos años requiere de una actuación que incluya dar herramientas como la asertividad (capacidad de decir no) a las mujeres y que se muestre que no están solas ni deben pasar vergüenza. A aquellos lectores que hayan llegado a este punto, no lo dudéis, compartidlo si tenéis la oportunidad, este relato es también para vosotros. El padre, el compañero de clase y el profesor de arte que se muestran en la obra; esas son las figuras de masculinidad que Melinda necesita. Encontrad la crítica en la figura del violador, rechazadla y aprended también de Melinda para poder empatizar con vuestro entorno.

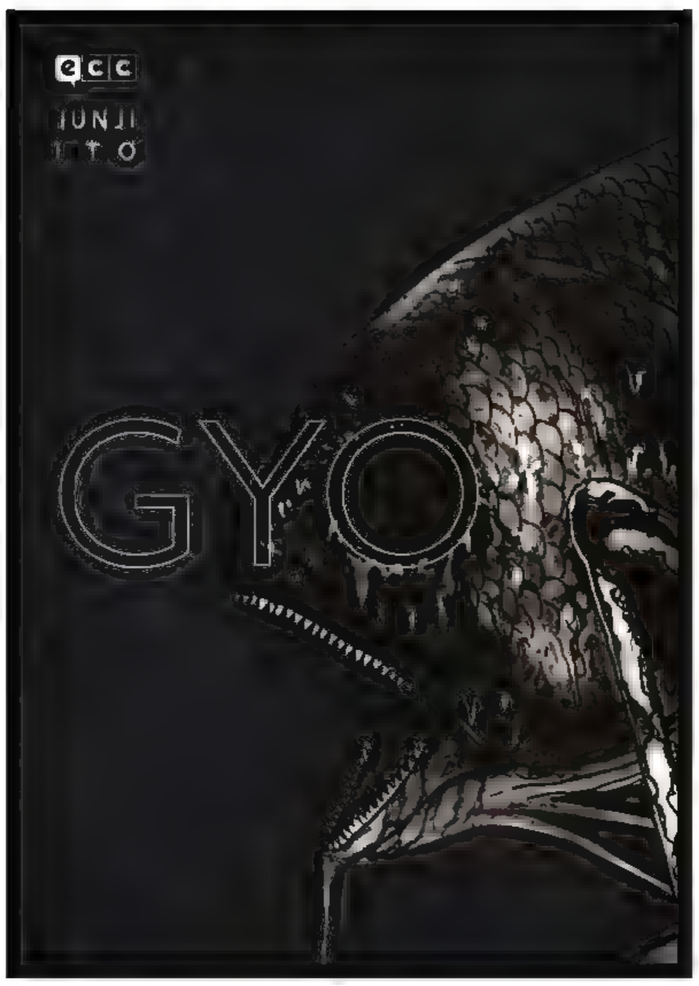
Ángela María Garrido García

Ángela M.ª Garrido (1995) es graduada en Educación Social por la Universidad de Granada y en el Máster de Ciencias de la sexología con especialidad en Educación y asesoramiento sexual de la Universidad de Almería. Entre sus campos de interés se encuentra estudiar y analizar nuevas visiones positivas sobre género y sexualidad en el cómic contemporáneo.

Gyo (edición integral)

Junji Ito

ECC Ediciones, 2019



Gyo es uno de los primeros mangas que seguramente se nos venga a la cabeza al hablar de Junji Ito. A pesar de su amplísima colección de relatos cortos, este autor es más frecuentemente reconocido por sus obras más largas como *Tomie*, *Uzumaki* o la misma *Gyo*. El mangaka es uno de los más reputados en el género de terror y su trabajo está influenciado, según él mismo reconoce, por otros referentes como Kazuo Umezu, Hideshi Ino y H. P. Lovecraft. Es con este último con quien comparte más a menudo la temática de sus trabajos: el horror cósmico, el descubrimiento de que el universo es un lugar que alberga seres y situaciones inexplicables para los humanos, que no pueden más que deformar indefinidamente su percepción de la realidad al entrar en contacto con ellos, perdiéndose a sí mismos en el proceso.

Si bien la mentada coincidencia con el padre de los Mitos de Cthulhu en cuanto a los temas es innegable, rara vez Junji Ito recurre a enormes monstruos extraterrestres en sus historias. Sus engendros nunca son criaturas tentaculares, semisólidas o demoníacas, sino que suelen ser las personas quienes acaban retorcidas y deformadas, caminando por el punto más bajo del valle inquietante para estremecer de manera única a los lectores. A menudo sus tramas se desarrollan en lugares corrientes y anodinos, incluso familiares para cualquier persona de un país desarrollado, pero que irremediablemente experimentan una paulatina corrupción, un descenso a la locura donde protagonista y lector ven cómo ese mundo corriente y anodino se torna cada más perverso a cada giro de página.

Su estilo de dibujo tan característico está compuesto de varios estilos distintos que se superponen unos a otros en todo momento. En primer lugar, siempre hay una base formada por un trazo fino y recto, con personajes sobrios. Sobre ella comienzan a aparecer trazos paralelos, rectos o curvilíneos, y marcadas sombras que otorgan al di-

bujo un toque inquietante, que intensifica los detalles y hace más pesada la atmósfera. Por último, en los momentos de mayor tensión, cuando los mayores horrores por fin dan la cara, abundan los trazos gruesos e irregulares, la atención enfermiza al detalle y las deformidades anatómicas. En este punto el valle inquietante de los engendros humanoides se mezcla con el *body horror*, donde se intensifica el uso de las tramas grises y los contrastes claroscuros para darle aún más relevancia visual.

Ya centrándonos en *Gyo* en particular, el autor comenta que el germen de este cómic se originó debido a la película *Tiburón*, al preguntarse cómo sería trasladar a tierra firme el miedo a ser comido por semejante bestia. De por sí, el mismo mar puede ser visto como un escenario terrorífico para el ser humano. Allí una persona solo está protegida por un cascarón de metal o madera a flote en mitad de una enorme masa de agua hasta donde alcanza la vista, sin posibilidad de hallar agua o comida, o siquiera respirar en su seno. En realidad, la idea de trasladar a una ciudad moderna esa sensación de peligro incierto ante una poderosa bestia salvaje no es algo tan ajeno al ser humano, si echamos la vista atrás unos cuantos miles de años. Y es que, en esencia, esta es una historia de cómo, sin importar cuánto avance la tecnología, la naturaleza siempre será la mayor fuerza del planeta.

La historia comienza de la forma más corriente: Tadashi y Kaori son una pareja que está disfrutando de las vacaciones en una zona costera de Okinawa. De repente, un olor nauseabundo golpea a Kaori, que es incapaz de seguir allí y decide volver al hotel en el que se alojan. Hasta su habitación llegará un extraño pez con patas metálicas, origen del hedor que antes había notado y que persigue a ambos protagonistas hasta que consiguen destrozarlo y tirarlo al contenedor de basura. Kaori ha quedado muy impactada por el episodio, por lo que deciden terminar las vacaciones y volver a Tokyo. Aún estando allí, Kaori es incapaz de olvidar el episodio y sigue percibiendo el olor a descomposición que emanaba de aquel pez. Tadashi simplemente quiere dejarlo atrás y trata de ayudar a su pareja a calmar la ansiedad y volver a su vida diaria. Hasta que un día aparece flotando, en la misma bolsa de basura donde metió su cadáver, el pez que apareció en Okinawa. Y no viene solo; en la televisión comienzan a aparecer noticias de más animales marinos con patas que abandonan las aguas para avanzar tierra adentro.

Como es de esperar, la primera reacción de estos personajes es, además de salvar el pellejo, buscar cuál es la explicación a lo que está ocurriendo. Sentadas las bases de la historia, el resto es una frenética búsqueda del origen y solución a la antinatural plaga que a cada paso va conquistando más y más tierra firme. Cierto es que, incluso tratándose de una historia más bien corta, los personajes resultan planos en exceso. En lugar de empatizar con ellos, el lector actúa más bien como un morboso espectador que presencia y disfruta de la angustia de semejante desfile de horrores.

El terror de *Gyo* funciona de dos maneras distintas. Por un lado, es innegable la influencia de la cultura visual norteamericana y el género del *thriller*. La pareja deberá

huir del peligro en escenas llenas de muertes inminentes, siempre escapando en el último instante y donde esconderse es la mejor opción hasta dar con la manera de derrotar a la amenaza. Por otro lado, también juega con un terror más sesudo al demostrar una y otra vez que la ciencia no siempre tiene la respuesta. Nuestra sociedad vive en el paradigma de la racionalidad, donde todo proceso y fenómeno tiene una explicación lógica. La tecnología nos ayuda a doblegar fuerzas titánicas más allá del alcance de cualquier persona individual, arroja luz a los misterios del universo y formula leyes sobre cómo y por qué el mundo es como es. Ese confort nos hace tener una perspectiva ordenada y funcional de la realidad, donde conocemos cómo es cada engranaje y cuándo gira, gracias a la ciencia. Los protagonistas recurrirán, más adelante en la historia, al laboratorio de un científico en busca de una explicación a esta locura. Una y otra vez, surgen preguntas y respuesta que engendran más preguntas hasta que la ciencia se queda sin más explicaciones y los personajes se ven abrumados por el terror a lo que no tiene explicación lógica.

La historia juega una y otra vez con las rupturas de cualquier zona de confort que proporcione seguridad física o metafórica. La clave de *Gyo* es mantener la sensación de incertidumbre al mismo tiempo que va resolviendo las cuestiones que lector y protagonistas se plantean según avanza la historia, aplicando giros de guion una y otra vez, a cada cual más rocambolesco. La comprensión de la disparatada y abrumadora realidad a la que los personajes se ven sometidos genera un alivio mental al extinguir el miedo a lo desconocido, al definir una amenaza incomprensible e incierta en algo mensurable y predecible. Eso es, por supuesto, hasta que nuevas preguntas surgen y viejas explicaciones se derrumban a cada capítulo.

Como dice el dicho, hasta aquí puedo leer, pues una gran parte del atractivo de esta obra reside en el impacto de ir viendo estos giros de guion y los cambios que en él acontecen. Sí que me gustaría llamar la atención también sobre las dos historias cortas independientes con las que finaliza el tomo. La primera de ellas, «El triste cuento del pilar principal», es una pequeña broma macabra de cuatro páginas de duración; la segunda, «El enigma de la falla de Amigara», es un ejemplo magnífico de la clase de historias cortas que caracterizan buena parte de la producción de Junji Ito, en particular una sobre la irrefrenable obsesión y compulsión que un misterioso accidente geográfico genera en ciertas personas de manera íntima y aterradora. En definitiva, una lectura entretenida, frenética y recomendable que, si bien no es su obra maestra, sí que funciona como punto de entrada al imaginario y el estilo de su autor.

Roberto Martín

Roberto Martín (1994) es estudiante del Grado en Psicología por la Universidad de Granada. Ha colaborado en la revista online *de videojuegos* NaviGames *y gestiona su blog personal* El Páramo de Mencey.

Padre e hijo

E. O. Plauen

Pepitas de calabaza, 2019

A partir del decenio de 1950, y como consecuencia del inicio de la recuperación económica de la Europa de posguerra, la industria citrícola española conoció su segunda gran etapa de expansión, tanto en lo referente a la ampliación de la superficie de cultivo (de 96.300 hectáreas en 1955 a 160.000 diez años más tarde) como en el incremento del nivel de las exportaciones (un total de 1.100 toneladas en el quinquenio 1961-1965).[1] Durante casi medio siglo, aproximadamente, el negocio de la naranja en todas sus variedades volvió a ser, como lo había sido antes de la guerra civil, un negocio lucrativo para muchos productores e intermediarios de la zona del Golfo de Valencia y de las comarcas centrales de la región levantina, sostenido por una fuerte demanda exterior. Entre los principales importadores destacaría a largo plazo Alemania Occidental, que se convertiría en el principal receptor, desbancando a otros destinos consolidados con anterioridad, caso de Gran Bretaña o de Francia.

El sostenido crecimiento del sector y por ende de la competencia obligaba a los exportadores a cuidar las estrategias de venta y a fomentar una imagen de marca que los diferenciara del resto. La compañía valenciana Tarfi Export, por ejemplo, presentaba sus navelinas en el mercado germano con originales envoltorios decorados con héroes de cómics locales conocidos entre sus potenciales consumidores. Algunas de las que viajaban hasta la República Federal Alemana lo hacían forradas con papel de seda marcado con la efigie de Nick Knatterton, detective creado por Manfred Schmidt

[1] Datos extraídos de Piqueras Haba, J. «La naranja en España: 1850-1996. Exportación y especialización regional», en *Actas VI Congreso de la Asociación de Historia Económica*, Girona, 15-17 septiembre de 1997.

y que apareció regularmente en las páginas de *Quick*, precisamente en esa fase de crecimiento económico. Pero, tal vez, resultaría más llamativa la utilización en esa misma función de otros dos personajes que habían desaparecido de la circulación al menos veinte años antes: los anónimos padre e hijo creados por Erich Ohser bajo el seudónimo de E. O. Plauen en 1934.

Durante tres años, *Padre e hijo* se publicó cada siete días en la revista *Berliner Illustrirte Zeitung*, en un momento en el que esta publicación pionera de la prensa gráfica centroeuropea —con una tirada aproximada de dos millones de ejemplares— ya había sido absorbida por la maquinaria propagandística nazi. Durante ese relativamente breve periodo la tira alcanzó una enorme difusión, convirtiéndose en objeto de mercantilización en una sociedad de masas en cuanto a los medios de comunicación y a los hábitos de consumo. Lograron calar profundamente en el imaginario colectivo de tal modo que décadas después de la aparición del último capítulo, en concreto a finales de 1937, seguían manteniendo su impronta hasta el punto de ser aprovechados como reclamo comercial.

Las razones de esa longeva popularidad son evidentes todavía. La serie era accesible para cualquier tipo de lector por su estructura sencilla y su dibujo limpio, si bien rabiosamente moderno en la estilización de las figuras y la elegancia de los movimientos, apreciable sobre todo en las viñetas de mayor tamaño. Se centraba en la narración de anécdotas cómico/costumbristas vividas por personas corrientes, un hombre de mediana edad algo gruñón pero de buen corazón y su pequeño vástago, inquieto y ocurrente según los cánones de la literatura infantil moderna que buscaba antes la complicidad de los chavales que la aprobación de sus progenitores.

El escenario era igualmente cercano para la audiencia; un marco temporal contemporáneo en el que el desarrollo cronológico se medía por la llegada de las estaciones o de las respectivas celebraciones (Navidad, Pascua, Carnaval). Fiel reflejo de su época tanto en cuestiones generales, las referentes a la descripción de los comportamientos típicos del quehacer urbano, a las distracciones de esa pequeña burguesía a la que pertenecían —sin que se sepa muy bien cuál era el oficio del padre— o a la manera de educar a los niños, incluyendo los castigos físicos, como en episodios históricos concretos —los chistes dedicados a la celebración de los Juegos Olímpicos en Berlín en 1936 son la muestra más evidente—. En suma, humor blanco para todos los públicos, tierno en ocasiones, sin caer nunca en la cursilería, influido por valores cívicos universales (educación, cortesía, convivencia, respeto) que no dejaban de lado cierta crítica social relacionada principalmente con las desigualdades, la prepotencia o la vanidad.

En ese sentido, la obra recogía toda una tradición cultural plenamente humanista a la cual le amputaba la trascendencia innecesaria para sustituirla por una mayor dosis de espontaneidad. Acervo y fórmula compartida igualmente por quien sería otro de

los grandes del género, y amigo personal del propio Ohser, el escritor Erich Kästner, autor entre otros títulos de *Emilio y los detectives* o de *La conferencia de los animales*. Creadores que entendían que la infancia debía ser un estado permanente del hombre, algo que no desapareciera con los años.

El adulto que protagoniza *Padre e hijo* es precisamente el principal valedor de esa filosofía. Se preocupa, por supuesto, por la formación académica de su retoño, pero sin perder de vista la alegría de vivir —en consonancia con el espíritu de la cabecera de la que formaba parte—, de disfrutar de la naturaleza, del juego al aire libre, del placer de la lectura, de las actividades manuales o de los eventos deportivos. Traslada al chiquillo los valores que al parecer él heredó de sus antepasados —concretamente, del abuelo y del bisabuelo—, que todavía siguen al pie del cañón y son los únicos familiares que hacen acto de aparición de vez en cuando —a la madre, en cambio, solo tendremos ocasión de verla en una única tira—. Existe entre ellos una enorme compenetración, y los momentos de fricción se resuelven las más de las veces con un abrazo, e incluso con lágrimas, antes que con la típica azotaina. Ohser confesó en más de una ocasión que se basaba en las relaciones mutuas con su progenitor y con su hijo y en su manera de afrontar el día a día.

De hecho, las historietas recogidas en esta excelente edición de Pepitas de calabaza —primera presentación íntegra en castellano, a diferencia de las de Herder en 2001 y Olañeta en 2015— están impregnadas de un envidiable optimismo. Virtud que resulta más destacable una vez conocemos las vicisitudes por las que tuvo que pasar Ohser desde el ascenso del NSDAP a la cancillería en 1933. Sus colaboraciones previas con el periódico socialdemócrata *Vorwärts* le valieron, según explica Ariel Magnus en el prólogo, la defenestración temporal en el sector de la prensa, al que pudo volver tras aceptar que sus dibujos fueran firmados con un nombre artístico y comprometerse a dejar de lado cuestiones políticas.

Esas elecciones creativas, propias o ajenas, elegidas o impuestas, explican por sí solas el tono lúdico que impera en estas tiras, conformando un repertorio de divertidas experiencias sin secuelas argumentales, a excepción de dos ciclos consecutivos de diecisiete y veintisiete episodios respectivamente, «Ricos», donde se describen las consecuencias de recibir una cuantiosa herencia, y el graciosísimo «En una isla desierta», derivado del primero, en las que sí se mantiene la continuidad temática de una semana a la siguiente. Por entonces, Ohser ya se había familiarizado plenamente con el lenguaje de los tebeos, aunque eso no conllevara la renuncia a determinados hábitos artísticos adquiridos en la etapa en la que trabajó de ilustrador y caricaturista. Hasta el final optará por indicar el orden de lectura de las viñetas adjudicándoles un número correlativo y por no utilizar los textos si no era estrictamente necesario (solo en dos tiras hace uso de algo parecido a los bocadillos y en alguna más introduce letreros y carteles), como si en cierto modo no acabara de confiar del todo en la gramática de un medio nuevo que acabaría haciendo suyo.

Óscar Gual (Gandia, 1973), está vinculado laboralmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques (IMAB) de Gandia y es profesor asociado en la Universitat de València. Colaborador de diferentes medios como *Saó*, *13 millones de naves* o *Rock & Comics*, es autor también de la monografía *Viñetas de posguerra: los cómics como fuente para el estudio de la historia* (PUV, 2013) y ha participado en las antologías críticas *Yo quiero un TBO* (Diminuta, 2017) y *Cómic digital hoy* (ACDCómic, 2016).

Nuestra salvaje juventud

Mari Okada y Nao Emoto

Milky Way, 2019

Las buenas historias apelan a lo universal desde lo particular. No es algo difícil de entender: toda historia siempre trata de un individuo, un grupo de ellos en el mejor de los casos, en cuyas cuitas el lector se ve reflejado. Por eso no existe lo universal sin lo particular. Porque el buen arte es siempre reflejar en un caso específico algo que todos experimentaremos de uno u otro modo.

En ese sentido, Mari Okada y Nao Emoto en *Nuestra salvaje juventud* tienen muy claro de qué quieren hablar. De sexualidad. Del despertar sexual. De qué significa levantarte un día y descubrir que ya no eres un niño, o, cuanto menos, que el mundo a tu alrededor ya no es asexuado. Y para hacerlo, Okada al guion, Emoto a los lápices, deciden acudir a la particularidad de una experiencia que no se suele tener en cuenta: la sexualidad de las mujeres jóvenes.

Como centrándose en ese público y lo que se asocia con él, es decir, el de las mujeres, si algo llama la atención del dibujo de Nao Emoto es su suavidad. Dibujante también de *Soredemo Boku wa Kimi ga Suki*, aquí retoma la expresividad de sus personajes, el interés en los planos detalle y el impacto emocional llevándolo a un dibujo más sencillo, más *moe*, que resulta adorable y reconfortante. Algo que logra gracias a unos diseños cuidadísimos, donde no hay dos personajes ni remotamente parecidos, y una encomiable maestría en el trazo, con unas líneas perfectamente suaves que juegan muy bien con los cambios sutiles en la presión de la pluma.

Ahora bien, no nos engañemos. Toda esta suavidad no significa que cuando lleguen los momentos de más intensidad emocional el estilo de Emoto acabe lastrando el impacto de la historia. Más al contrario, su estilo favorece la tensión. Ya sean los

momentos eróticos, sus conatos próximos al terror o, simplemente, las numerosas conversaciones donde alguien no está diciendo todo lo que está pensando, la expresividad de sus personajes y la comprensión de la función compositiva hacen posible leer *Nuestra salvaje juventud* incluso sin atender a lo que dicen las palabras.

En cualquier caso, no será interés de nadie no atender a las palabras. Porque si el dibujo del manga es, como poco, sobresaliente, entonces su guion es, como mínimo, excepcional.

Mari Okada explota aquí algunos de sus intereses conocidos, aunque no necesariamente del modo que esperamos. De drama contenido, tono claramente positivo y constantemente optimista, aquí hay menos pérdidas desgarradoras y más eventos que se sienten apocalípticos en lo personal, incluso si puestos en perspectiva no fueron para tanto. Es decir, asume un enfoque mucho más íntimo y personal, centrándose en los personajes y no tanto en las circunstancias que habitan, siguiendo el estilo de algunas de sus obras como guionista de animación como *Dragon Pilot: Hisone and Masotan* o *Wandering Son*. Es decir, que nadie espere grandes giros dramáticos o un caer en las aguas del melodrama; la Okada de *Anohana* se deja ver aquí solo en pequeñas dosis, en conflictos mucho más pequeños y localizados.

Esto significa que todo el manga se centra especialmente en sus personajes. Su conflicto es cómo un grupo de cinco chicas adolescentes abordan su entrada en el mundo adulto, específicamente en todo lo relacionado con el sexo y el amor, adentrándose gracias a lo que han aprendido de los clásicos que han leído en su club de literatura. Algo que, por más que sea una experiencia estética prodigiosa, no les ha enseñado a lidiar con esas emociones nuevas, confusas y, para qué negarlo, un tanto siniestras. No cuando quienes normalmente han escrito sobre sexo, y se les ha reconocido como maestros, han sido los hombres.

Por lo anterior, sería muy fácil que el manga cayera en lugares comunes incómodos, pero la particular sensibilidad de Okada evita las salidas más escabrosas para centrarse de forma particular en los aspectos más interesantes del despertar sexual. Con un enfoque netamente femenino, aunque con algunos vistazos hacia la perspectiva masculina, ni hay sexualización alguna de los personajes ni hay glorificación alguna del sexo o sus bondades. Todo se lleva con naturalidad, intentando dar el mejor retrato posible de lo que es, para una mujer joven, abrirse al mundo de las relaciones sentimentales y el sexo. Especialmente, cuando su única fuente de conocimiento al respecto han sido los libros o, peor aún, adultos que no necesariamente han querido poner el saludable crecimiento de ellas por encima de sus propios intereses.

Ahora bien, no nos confundamos. Okada no pretende dar una visión monolítica del despertar sexual. Hay cinco chicas y cada una se enfrenta a ese hecho de un modo diferente, propiciado por sus circunstancias. Por eso, incluso si al principio el conflicto

parece estribar entre quienes están interesadas en el sexo y quienes no, rápidamente se vuelve mucho más complejo, añadiendo problemas románticos, de prejuicios e incluso posibles abusos, lo que hace que cada una de ellas tenga una motivación y una evolución completamente ajena, y ni mejor ni peor, que las de todas las demás.

Un ejemplo claro es el de Kazusa, la protagonista titular, aunque todas las chicas son protagonistas. Kazusa es una chica sencilla, no demasiado avispada, un poco infantil. Tierna, dulce, un poco paranoica. ¿Y cómo es su despertar sexual? Descubrir a su mejor amigo de la infancia masturbándose con una película porno. Algo que nos dará lugar a una concatenación de escenas hilarantes, pero también al conflicto principal de Kazusa: ni entiende el sexo ni entiende las necesidades sexuales, porque jamás ha dedicado ni medio pensamiento al tema. De ese modo, pasará de la aversión al interés envuelto en pánico mientras descubre, por ejemplo, que las mujeres también se masturban. Y no en menor grado que los hombres, incluso si la sociedad intenta ocultarlo bajo la alfombra.

Ese es otro aspecto muy relevante del manga. Cómo señala de forma constante que el despertar sexual de las mujeres es diferente no porque sean esencialmente diferentes a los hombres, sino por cómo se les niega su sexualidad. Incluso si la falta de educación sexual es igual para todos, para ellas es especialmente espinosa porque se suma el hecho de que las señoritas «no hacen eso». Algo que en el manga está retratado de forma excepcional, sin decirlo nunca explícitamente, lo cual le da una lectura sociopolítica muy interesante que, en cualquier caso, nunca se pone en medio del desarrollo de la historia.

Porque aquí lo más importante son las chicas. Cómo descubren quiénes son y cuál es su relación con el sexo, el amor y el mundo a través de un despertar sexual abrupto, extraño y lleno de prejuicios. Algo que resultará familiar a cualquier persona, independientemente de su género, aunque rara vez vemos una descripción tan brillante, además, hablando de un grupo de cinco mujeres. Porque a lo universal se llega desde lo particular, y la universalidad y particularidad de *Nuestra salvaje juventud* debería estar más allá de toda duda. Incluso si quienes narran y son narradas no son hombres.

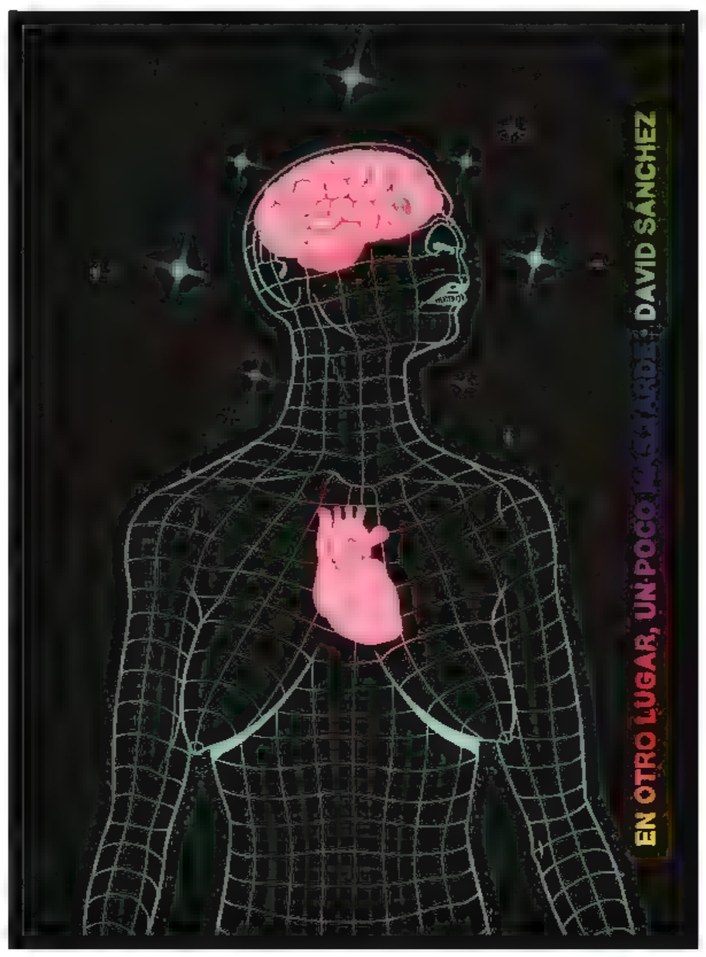
Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Canino, Cinemanía, Anaitgames). *Su primer libro en solitario es* Tú (no) necesitas ser un héroe, *publicado por la editorial Héroes de Papel.*

En otro lugar, un poco más tarde

David Sánchez

Astiberri, 2019



Cuando en 2010 David Sánchez se estrenó en la por entonces efervescente corriente de la novela gráfica con *Tú me has matado* (de Astiberri, como las restantes obras mencionadas del autor en esta crítica), muchos saludaron su fuerte personalidad como una de las voces a retener. Un discurso que partía del *noir* para crear un relato turbio que nos recordaba ambientes gélidos de Charles Burns, miradas rudas como la de Paul Verhoeven y claro que sí, el David Lynch de *Twin Peaks* en sus zonas más sórdidas (hablamos de la serie previa a la emisión de la tercera temporada de 2017). Incluso podríamos citar a Martí, puestos a buscar anclajes.

Nos gustó, y por eso nos gustó más la elección tomada por Sánchez en sucesivas obras: abandonar lo exterior para ahondar en lo interior. Lo hizo, lo sigue haciendo, desde el *fantastique* y la ciencia ficción menos acomodados, los de David Cronenberg, William S. Burroughs o, por qué no, las delirantes alucinaciones del último Moebius. Ese que precisamente bautizó una suerte de exorcismo / autobiografía delirante con la palabra Inside. «Dentro de» (*Inside Moebius*, Norma Editorial). A David Sánchez también hay que buscarlo *inside*, en sus obras. Un interior personal y por tanto de complejo descifrado, como todo mundo interior si se presenta sin filtros.

Así pues valga toda la anterior disgregación para justificar, acaso intentar explicar de una vez por todas, que hay trayectos que son diseñados para experimentarlos, no para entenderlos ni descifrarlos. Efectivamente resulta superfluo lograr discernir el viaje de una febril montaña rusa: al final descubriremos que se trata de un recorrido relativamente corto, trazado a base de una serie de curvas, cuestas y rampas que parten de un lugar al que finalmente se llega de nuevo varias veces. Lo importante es la experiencia de ese viaje.

Al alejarse de patrones narrativos —si bien no los abandona completamente—, la obra de Sánchez se acerca a la montaña rusa. Y *En otro lugar, un poco más tarde* es la más depurada que haya construido jamás. Vamos a tener que acostumbrarnos a leer que esta obra logra lo que parecía imposible. Que logra superar a su predecesora, la novela gráfica *Un millón de años* (2017), precisamente por estos negocios con lo esencial. Y es verdad. Sánchez depura, se libera casi por completo de ardides argumentales, más que nunca, pero todos sus temas siguen presentes, mucho y con mayor definición que nunca. ¿Cuáles son los «temas de autor» de David Sánchez? El futuro, el presente, el deseo, el amor, el mal, la otredad borgiana —«No lo escribí inmediatamente porque mi primer propósito fue olvidarlo, para no perder la razón», escribía Jorge Luis Borges en el arranque de su cuento *El otro*—. De igual modo existe la posibilidad de imaginar que la cordura del autor de *Videojuegos* debe no poco a su alucinante capacidad para ordenar en sus historias su «Inside David».

El recitado de ítems del autor podría continuar, y siempre aludiendo a instintos y necesidades primarias. *En otro lugar, un poco más tarde* es chamánico. No sabemos si la tribu se reduce al único sujeto que es el propio autor o si se expande a unos pocos lectores *underground*, o si su ceremonia afecta a muchísima gente que espera como agua de mayo cada obra de su druida. Pero lo que sí es cierto es que para que toda ceremonia trascendental sea eficaz (sea en un único receptor o en muchos) el chamán debe ser talentoso, virtuoso y experto. Si yo intento emular las ceremonias de zozobra, pánico y misticismo que perpetra Michael Gira con sus Swans sobre un escenario, lograré la más ridícula *performance* inane. Si un autor sin el colosal talento de Sánchez intenta lograr lo que la lectura de este cómic logra casi sin palabras, con un argumento mínimo y personajes-tótem (la serpiente, el proto hombre, la proto mujer, el recién nacido…), seguramente entregue un tebeo risible y pretencioso. Pocos autores de cómic tienen la categoría para crear estos rituales. Charles Burns, cuando no se acobarda y se precipita dando explicaciones. Miguel Ángel Martín desde la bofetada sólida de sus salvajes metáforas. Muy pocos más.

La categoría, la maestría, está en el modo de conjugar fondo y forma que ha alcanzado David Sánchez en su último trabajo. Ha reducido a mínimos todo, y aunque analizar el cómic punto por punto excedería el espacio aconsejable para esta crítica, sí quiero llamar la atención en unos cuantos asuntos del tebeo.

En primer lugar, Sánchez utiliza escasísimos diálogos, y en lenguas inventadas. En esos diálogos, por cierto, casi siempre se repite la palabra «yaght», hala, a darle al coco. Esta técnica de distanciamiento radical nos lleva precisamente a identificar el relato, o lo que queda de él, como el reflejo del mundo interior de su autor, solo parcialmente descifrable.

En segundo lugar y contrastando con esas frases en chiquitistán annunaki, el cómic emplea cartelas tradicionales (del palo de «más tarde», «en otro lugar», «mientras

tanto»… ¡Maldición, ni Hergé usa acotaciones tan tópicas!). Me interesa mucho este aspecto de la obra de Sánchez. De esta y de las anteriores: siempre hay un retrogusto de humor. Oblicuo, pero presente en cosas como actitudes de sus personajes, una respuesta inesperada, una burrada algo gruesa de más. Pocas veces ese sentido finísimo del humor lo ha vehiculado vacilando los tropos de la historieta tradicional, y nunca con tanta habilidad como aquí. Esos «mientras tanto» provocan una variante en el tono de su narración que me parece digna de un coloso de la historieta.

Y por supuesto hay que mencionar lo bien que Sánchez juega con los diseños de las páginas, que rara vez repite: dosifica con habilidad los primeros planos; mide los encuadres, los fuera de campo, el eje… Y como ya nos tiene acostumbrado por otros trabajos, no podía fallar en el refinamiento del empleo del color como elemento expresivo. En esta capacidad de obrar con el oficio en su acepción más artesanal, el autor de *La muerte en los ojos* es tan excepcional que si el destino le llevase a continuar las aventuras de Blake y Mortimer o a abordar un tebeo de Tex (y que estos ojos lo vieran), estoy seguro de que el resultado sería de primer orden, aunque su naturaleza fuese la de un trabajo impersonal, alimencitio y de encargo puro. Porque la finura y buen gusto de David Sánchez componiendo, equilibrando, mostrando u ocultando tiene poca competencia hoy.

Sumemos a todo esto que el muy canalla se permite vaciles formales evidentes como una doble página especular, como si se le hubiera escapado un sueño de *Watchmen* (Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins… bueno, qué os voy a explicar de la autoría de *Watchmen*) y en definitiva obtenemos una de esas piezas que hay que atesorar, no obviar en medio de la caudalosa corriente de novedades. Una ópera con arrobas de aciertos y brillanteces formales que sin embargo con el tebeo en la mano y en primera lectura es muy probable que no adviertas, o lo hagas en segundo plano. Esto es normal, ojo, por la fuerza perturbadora de lo que su relato nos está contando. Pero también dice de la habilidad de Sánchez para llevar a buen puerto sus intenciones.

Hacer fluir las rupturas por unas rampas (volvamos a la montaña rusa) que apenas quieren protagonismo.

En este sentido creo que un cómic como *En otro lugar, un poco más tarde* es uno de los más rompedores y experimentales publicados en 2019. Pero frente al proceso normal del cómic experimental, o de vanguardia, generalmente expansivo, sentado con valentía en el exceso y la ruptura con la tradición, este *En otro lugar, un poco más tarde* apela a todo el camino de la ortodoxia historietística para reventar esa ortodoxia historietística. ¿Recuerda el lector *Culto Charles* de José Ja Ja Ja? Bien, *En otro lugar, un poco más tarde* llega a niveles de radicalidad tan intensos o más que aquel, pero por la vía opuesta. El debut de José Quintanar (Ja en su día) relataba algo bastante lineal y sencillo de entender, las actividades del Culto, pero a través de una descomposición de los recursos que arqueó cejas y lanzó acusaciones (esa feria de la ortodoxia del canon, ay). Sánchez sin embargo dinamita las lógicas de la tradición de la historieta sin violentar los códigos del lenguaje tradicional (o con quebrantamientos sutiles, nunca explosivos). No sé qué es más difícil y no veo la necesidad de elegir. En todo caso, *En otro lugar, un poco más tarde*, con sus paisajes yermos, su sexo chungo, sus silencios poéticos y misteriosos y su categoría de sublimación absoluta de lo más *insider* de David Sánchez, se ha subido al podio de los más grandes de cómic en lengua castellana del siglo XXI. Y de la lengua «yaght».

Octavio Beares

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, y un blog personal (en activo desde 2005) llamado El Octavio Pasajero. *A los pocos años abre un blog sobre tebeos —dentro del grupo de prensa local Gente Digital—,* Serie de Viñetas, *que aún mantiene operativo. No así otro más sobre el cómic* The Sandman *al que no obstante promete dar continuidad, algún día de estos. Se ha prodigado por medios varios: de la revista online* Viñetas en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux, Cactus, Mondo Sonoro, 13 millones de naves *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Ha comisariado un par de exposiciones sobre historieta para Museo de Pontevedra y Diputación de Pontevedra, codirige* CuCo, Cuadernos de cómic. *Le gusta la música alternativa y el post hardcore, aunque sabe que ya no tiene edad.*

Dora

Ignacio Minaverry

La Editorial Común / La Maroma Editores, 2009-2018

Dora: ¿espía o trabajadora del archivo?

Hasta la fecha, Ignacio Minaverry ha publicado cuatro libros que constituyen la saga que sigue las vivencias de Dora Bardavid y sus amistades en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Las historias que se desprenden de las búsquedas y luchas de Dora y el resto de los personajes nos llevan por países de Europa, específicamente Alemania y Francia, y Argentina. Minaverry trae a las viñetas su propia perspectiva sobre la posguerra; las luchas y búsqueda por justicia, que tiene más que ver con las luchas cotidianas de personajes entrañables y cercanos, que con persecuciones o enfrentamientos con villanos. Asimismo, el historietista argentino logra con sus enigmáticos trazos y tramas en blanco y negro, ilustrar estas historias, elaborando varias alusiones al momento histórico, la arquitectura y sus elementos representativos.

El primer número *Dora: Rat-line (1959-1962)*, publicado en el 2009, se inicia en Alemania, mientras Dora empieza un trabajo fichando documentos para el Berlin Document Center impulsada por su deseo de comprender qué le sucedió a su padre tras ser detenido y llevado a un campo de concentración; es decir, entender su historia familiar. Nos enteramos que su madre le puso su nombre por el campo de concentración Dora Mittelbau, sitio que ahora es un museo de la memoria, donde su padre murió. Esto subraya el profundo vínculo de ese trauma familiar en el presente de este personaje, ya que Dora busca encontrar la verdad de lo que le sucedió a su padre, pero en el trayecto se está buscando a sí misma también.

Ahora, sin embargo, nos interesa la presencia del archivo en estas historietas de Minaverry, y principalmente cómo el trabajo sobre estos archivos por parte de Dora la convierten en una espía e investigadora con una impronta poco tradicional. En las vi-

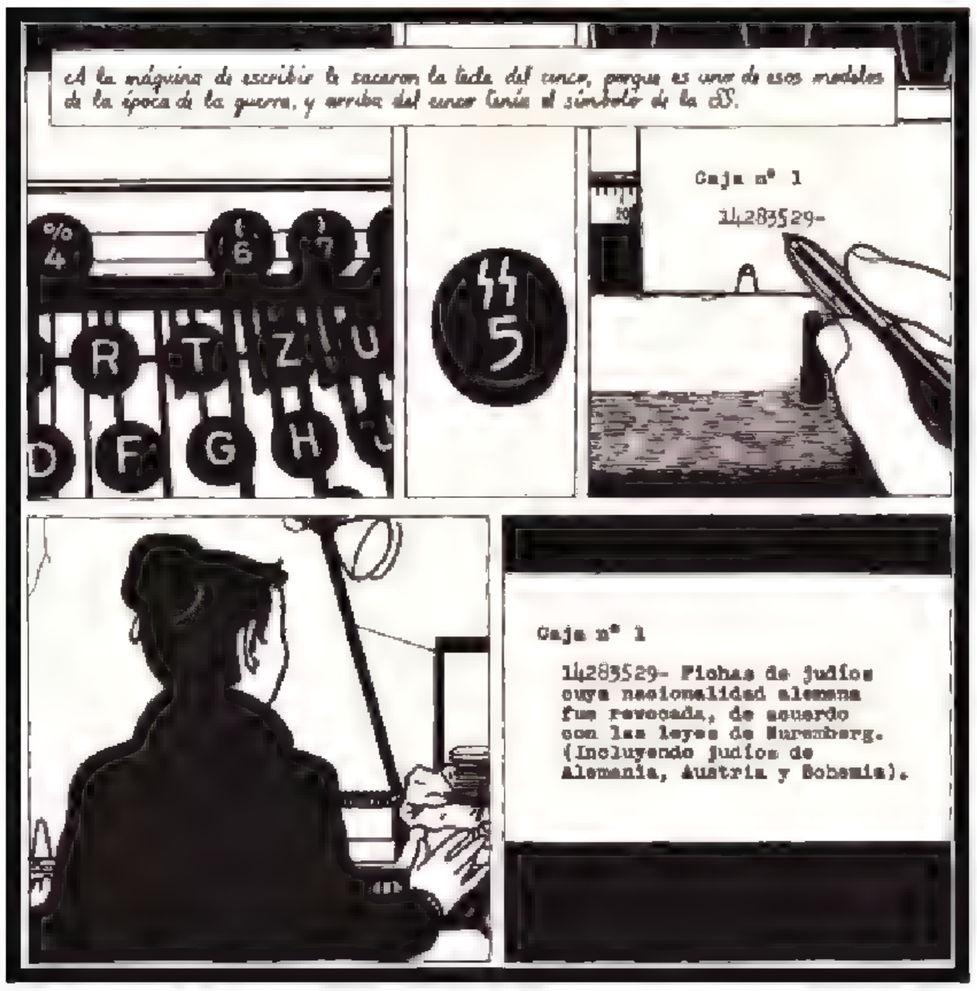

A la máquina de escribir le sacaron la tecla del cinco, porque es uno de esos modelos de la época de la guerra, y arriba del cinco tenía el símbolo de la SS.
Caja nº 1
14283529-
Caja nº 1
14283529- Fichas de judíos cuya nacionalidad alemana fue revocada, de acuerdo con las leyes de Nuremberg. (Incluyendo judíos de Alemania, Austria y Bohemia).

FIG. 1. *Dora: Rat-line (1959-1962)* (La Editorial Común, 2009), s.p.

ñetas de la FIG. 1 se muestra a Dora en el comienzo de su trabajo, fichando los documentos de la burocracia del régimen nazi. Como revela la tecla extirpada con el símbolo de las SS, la máquina de escribir y Alemania exhiben la huella de ese pasado que Dora vislumbra cuando descubre que su jefe tiene un pasado militar nazi y, aun así, se encuentra a cargo de documentos tan sensibles y fuera del radar de la justicia. A partir de esto y de su trabajo incansable con los documentos que poco a poco va sistematizando, ordenando y fichando, ella reconoce este como su archivo. Así pues, comienza a hacer copias de los archivos con una cámara que contrabandea en su trabajo, de forma que se apropia del archivo de manera definitiva, y se autodenomina, por primera vez, «espía».

Dora deviene guardiana del archivo, es decir, arconte con poder de consignación, en términos que utiliza Derrida en *Mal de archivo* para definir a quienes: «no solo aseguran la seguridad física del depósito y del soporte, sino que también se les concede el derecho y la competencia hermenéuticos. Tienen el poder de **interpretar** los archivos».[1] Este poder de consignación, por lo tanto de reunión y articulación del archivo, como aclara Derrida, se manifiesta en la información que le llega a partir del momento que empieza su labor arcóntica: su amiga Judith le escribe que sospecha haber visto a Mengele en un pueblo argentino bajo el alias de Otto Graf.

En este momento, Dora es abordada por Lucien, un agente del Mossad, que le encarga tareas de espionaje. Entonces viaja a Argentina para espiar a quien puede ser el prófugo médico nazi más buscado de la posguerra. Ahora bien, Dora no cae dentro de los parámetros de lo que esperamos de un espía en la tradición de las historietas. Tomemos como punta comparativa la figura de *Steve Canyon* (1947) o *Spy Fighters* (1951), para acercarnos a la construcción del héroe de las historietas de espías estadounidenses. Según D. R. Hammontree en «Espionage», dentro de *Comics through Time: A History of Icons, Idols and Ideas*: «Spy Fighters featured federal agent Clark Mason, whose cases were advertised as being "torn from actual official records"»,[2] estableciendo así un vínculo con supuestos documentos reales del conflicto de la Guerra

[1] Derrida, J. *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid, Trotta, 1997, p. 3.

[2] Hammontree, D. «Espionage», en Keith Booker, M. (ed.). *Comics through Time: A History of Icons, Idols and Ideas*. Greenwood Press, 2014, p. 126.

Fría. El espía en estas viñetas se configuraba como un héroe patriota, hombre blanco heterosexual, paradigma de la norma patriarcal, que domina el combate y tácticas de contrainteligencia. Mientras que la heroína que dibuja Minaverry es una adolescente que va creciendo y descubriéndose en esta búsqueda, que parece nunca amasar triunfos pero se ve atravesada por la pulsión del archivo. En este sentido, Minaverry apuesta a otro tipo de personajes:

> [...] la historia se fue convirtiendo en una historia de personajes que representan a alguna minoría, las protagonistas son dos chicas lesbianas: una judía y otra gitana [...]. Y todos los personajes son de una ex colonia también. Y eso yo lo siento que es como hablar de la gente que vive en las villas o en los monoblocs, los últimos orejones del tarro.[3]

Encontramos así, una propuesta contrapuesta a la veta política y propagandística que está presente en el género de espías tradicional, que se presenta como el paradigma y epítome del *american way of life* e ideal que debe ser defendido de lo otro por un héroe patriota. Estos cómics se sostienen de un solo discurso político para su fórmula narrativa, mientras que las historietas de Minaverry esgrime varias perspectivas políticas, encarnadas en sus personajes y en varios puntos del mundo, mostrando varios discursos en sus búsquedas políticas. Sin embargo, hay un personaje en el primer número que sí podemos identificar como un espía bajo los parámetros tradicionales, y ese es Tom Crane, el mercenario y ex-agente estadounidense que seduce a Lotte. Dora deduce que Crane buscó a Lotte por ser la secretaria de su objetivo ex-nazi, para acercarse lo suficiente y así envenenarlo. Esto parece confirmarse cuando el jefe de Lotte y Dora muere misteriosamente de un infarto y Crane desaparece del mapa.

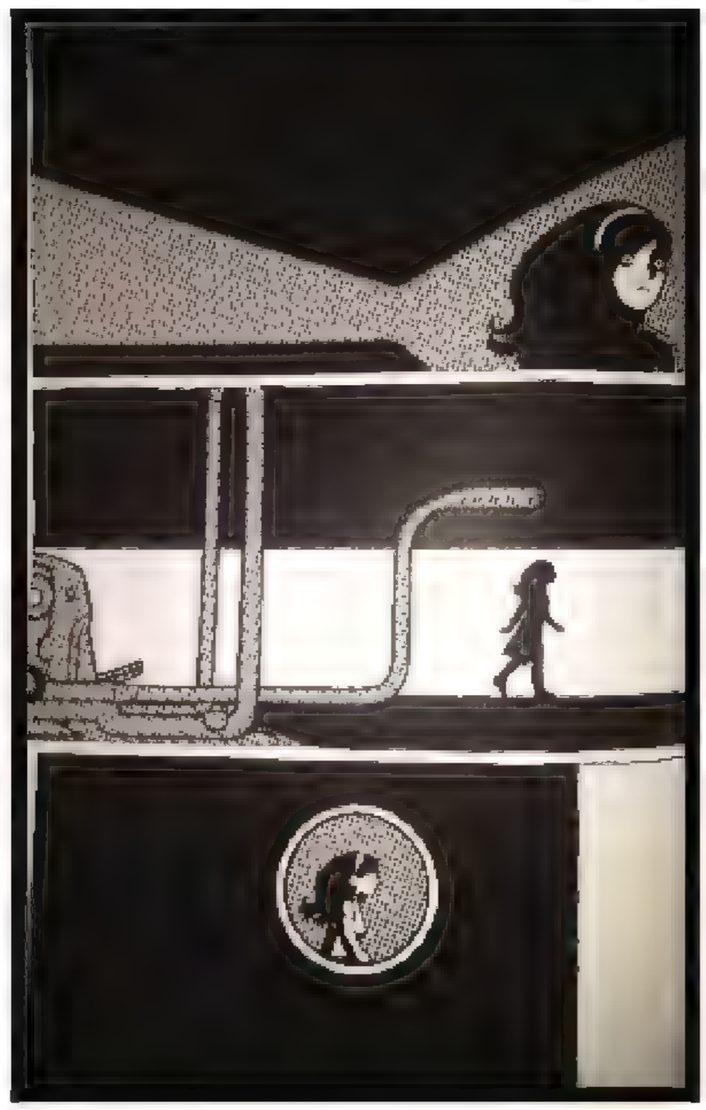


FIG. 2. *Dora: malenki sukole (1963-1964)* (La Maroma Ediciones, 2018), p. 34.

Incluso la incursión de Dora como espía en conjunto con el agente del Mossad es carente de grandes aventuras, ya que no logran capturar a su objetivo y ella debe volver a Francia sin haber logrado una «cacería de nazi» exitosa. Además, no nos encontramos con ninguno de los elementos característicos que podríamos esperar cuando pensamos en espionaje; no tenemos persecuciones, bombas a segundos de explotar, ni peleas con armas. Sin embargo, Minaverry es consciente de todo este imaginario, de forma que llega incluso a hacer una cita visual en el tercer tomo, *Dora: malenki sukole (1963-*

[3] Acevedo, M. «Una aproximación a las *geografías imaginarias* en la obra de Ignacio Minaverry», en *Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume*, vol. X (2012), p. 24.

1964), de los créditos de uno de los espías más conocidos de la industria cultural: James Bond (FIG. 2).

También hallamos diferencias en lo que refiere a la estructura del relato, no tenemos una trama tradicional, porque no está dividida en nudo y desenlace que concluya la misión del espía. Las entregas de *Dora* tampoco concluyen con un *cliffhanger*, ni trazan ninguna conclusión totalizadora. Tenemos conclusiones de episodios, pero sin sentido de finalidad de la trama. Por ello podemos decir que entre sus rasgos principales contamos la pluralidad de los personajes que van tomando relevancia y su estructura fragmentaria. Podríamos incurrir en la discusión del porqué de este carácter fragmentario de relatos episódicos; una posible respuesta sería el formato de publicación, ya que en los primeros dos números estas tramas están divididas por pequeños títulos; estos números corresponden a los publicados inicialmente en la revista *Fierro* mediante entregas.

En el segundo número, *Dora: El año próximo en Bobigny (1962)*, Dora se encuentra ante una crisis de sentido con respecto al trabajo del archivo. En ese marco recibe una carta de Beatrice Roubini, una abogada que trabaja en una organización que busca víctimas del régimen nazi para promover sus casos en la oficina central de Ludwigsburg, que se muestra interesada en su archivo y su quehacer como archivista. Roubini adivina la frustración de Dora y le explica su trabajo: «[...] hay dos maneras de cazar nazis: la divertida y la aburrida. / La divertida es secuestrarlos con un comando del Mossad... / ... y la aburrida, buscar testigos de sus crímenes para enjuiciarlos en Alemania Federal. Mi manera es la aburrida».[4] Así comienza a trabajar con Roubini haciendo entrevistas, reuniendo testimonios y sumándolos al archivo. En el número siguiente, *Dora: malenki sukole*, hay una trama específica que se configura como el centro: Dora descubre unos documentos en el International Tracing Service que revelan que Lotte en realidad fue apropiada por la Lebensborn y luego por la familia Schmitt, y es, en realidad, Nina, de origen polaco. A su vez, en este número se incorporan los juicios a nazis que Dora ve por televisión y de los cuales obtiene más información por sus colegas. Minaverry incluye collages de fotografías de los juicios con tramas de puntos en blanco y negro que invaden las páginas, formando hilos conectores. En las páginas está la verdadera aventura de Dora: el trabajo de archivo y recorrer pasillos con cientos de cajas llenas de documentos (FIG. 3). En estos

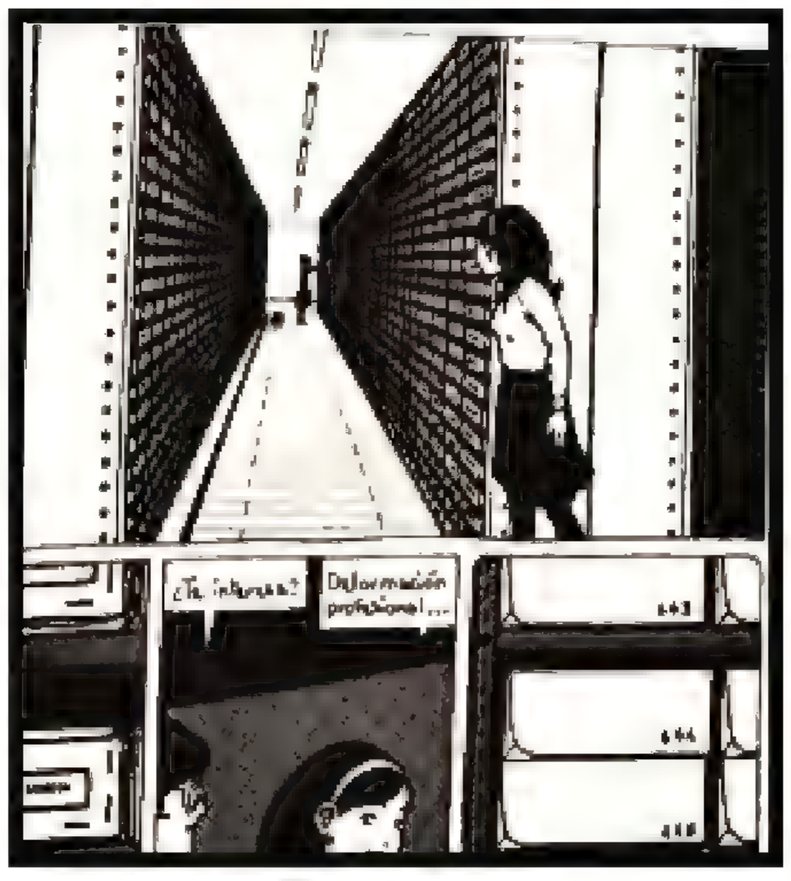


FIG. 3. *Dora: malenki sukole (1963-1964)*. (La Maroma Ediciones, 2018), p. 25.

[4] Minaverry, I. *Dora: el año próximo en Bobigny (1962)*. Buenos Aires, La Editorial Común, 2012, s.p.

números se pule, por así decirlo, la labor de Dora como investigadora del archivo, más que la espía tradicional de acción.

Dora, arconte y trabajadora incansable del archivo, nos lleva a pensar en otra figura de las historietas que interrogó su pasado familiar: Art Spiegelman y *Maus: A Survivor's Tale*. Partimos de esta relación y marcamos la diferencia que salta de inmediato: mientras que Spiegelman se vale de *flashbacks* y utiliza la alegoría de la animalización en sus representaciones del pasado, Minaverry, en cambio, ancla a sus personajes en el presente y su actualización del pasado por medio del trabajo sobre el archivo. Así, como nos dice Didi-Huberman «[…] lo inimaginable requiere su propia contradicción el acto de imaginar *pese a todo*. Porque los nazis querían que su crimen fuera inimaginable […]».[5] En *Dora* aparece lo inimaginable del pasado representado en las historias de los diversos personajes, en los archivos y las luchas que estos posibilitan, las verdades que revelan y ocultan. A esto añadimos otro nivel, en el que se establece un diálogo entre la memoria de la Shoah con la de la dictadura cívico-militar argentina entre 1976 y 1983, abriendo así vínculos transnacionales que permiten que los testimonios de hijos de desaparecidos argentinos sean utilizados para armar el relato de Lotte.

FIG. 4. *Dora: Rat-line (1959-1962)* (La Editorial Común, 2009), s.p.

En las historias de los monoblocs, pasillos de cajas de archivos, imágenes expandidas en tramas, el pasado está presente en las búsquedas de los personajes por justicia y verdad en sus vidas cotidianas. No podemos dejar de mencionar el trabajo de investigación de Minaverry, (FIG. 4 y FIG. 5), que se permite poner en paralelo con lo que el mismo historietista define como «la obsesión de Dora con los archivos y la cuestión metódica de buscar gente, tomar testimonios, buscar datos en biblioratos, quedarse dormida sobre

FIG. 5. *Dora: malenki sukole (1963-1964)* (La Maroma Ediciones, 2018), p. 40.

[5] Didi-Huberman, G. *Imágenes pese a todo. Memoria visual del holocausto*. Barcelona, Paidós, 2004, p. 100.

FIG. 6. *Dora. Rat-line (1959-1962)* (La Editorial Común, 2009), s.p.

los archivos, toda esa cuestión siempre estuvo». Dice Graciela Goldschluk: «[…] la conciencia de su existencia [del material del archivo], su recolección y clasificación, su puesta en contexto, supone la elección del *archivo como política de lectura*».[6] De estas reflexiones podemos servirnos para pensar la política de lectura sobre el archivo de las memorias traumáticas que nos presentan tanto Minaverry como Dora. Podemos pensar, a modo de cierre, en dos viñetas paralelas e idénticas, en una (FIG. 6), Dora aparece tecleando, y, en la segunda, Minaverry está en su mesa de dibujo, ambos hasta el tope de papeles y archivos.[7]

Gabriela Roxana Muñoz Cárdenas

Gabriela R. Muñoz C. (Guayaquil, Ecuador, 1992), es estudiante de la Licenciatura y Profesorado en Letras en la Universidad Nacional de la Plata, Argentina. Actualmente se encuentra realizando su tesina de licenciatura e iniciando su investigación en comparatística, abordando literatura, productos audiovisuales e historietas desde un enfoque transmedial.

[6] Goldschluk, G. «El archivo por venir, o el archivo como política de lectura», en *Actas del VII Congreso Internacional Orbis Tertius*, 2009. Disponible en *Orbis Tertius. Revista de Teoría y Crítica Literaria* https://www.orbistertius.unlp.edu.ar/

[7] Tras la redacción de esta crítica el autor ha publicado el cuarto número de la serie de *Dora: Amsel, Vogel, Hahn* (Editorial Común, 2019).

O puño e a letra

Yolanda Castaño et alii

Edicións Xerais, 2018

Bajo el título de *O puño e a letra*, a finales del año 2018 Edicións Xerais publicó una antología de la escritora Yolanda Castaño (Santiago de Compostela, 1977) formada por cuarenta poemas ilustrados por artistas gallegos. Reunía muchos nombres destacados y otros quizá no tan conocidos, o al menos no tan conocidos fuera de Galicia; es de justicia nombrarlos a todos: Norberto Fernández, Alberto Taracido, Cristian F. Caruncho, Jano, Fran Jaraba, Xulia Pisón, Paula Esteban, Fran Bueno, Xulia Vicente, David Rubín, Miguel Robledo, Manel Cráneo, María Ferreiro, Alicia Jaraba Abellán, Víctor Rivas, Kike J. Díaz, Xosé Tomás, Anxo Cuba, Los Bravú (Dea Gómez y Diego Omil), Yupiyeyo/María Álvarez Hortas, David Pintor, Kiko da Silva, Miguelanxo Prado, Roberta Vázquez, Xan López Domínguez, Siro, Xaquín Marín, Rubén Mariño, Pepe Carreiro, Santy Gutiérrez, Martín Romero, Ramón Trigo, Brais Rodríguez, Miguel Cuba, Cynthia Alfonso, Abraldes, Miguel Porto, Fernando Iglesias «Kohell», Tokio y Dani Xove. Entre ellos hay clásicos de la prensa gallega, otros que llevan décadas trabajando en el mercado internacional, y también los que ya se han establecido o todavía lo están intentando, lo cual no es poco teniendo en cuenta el complicado mercado al que deben hacer frente.

Lo que este volumen tiene de particular es que se trata, para ser fieles al lomo y al prólogo escrito por la propia autora, de la primera antología en cómic poético en el ámbito editorial gallego. La lectura de esta obra —ganadora, por cierto, del Premio Gala do Libro Galego 2019 en la categoría de *banda deseñada*— reavivó una de mis obsesiones veniales como estudiante de literatura: el concepto de los moldes genéricos. Siempre me ha preocupado el afán categorizador que evalúa la pureza de una creación dada, sobre todo cuando no tengo nada mejor que hacer o no me apetece

dedicarme a las obligaciones debidas. Si todavía estamos debatiendo sobre la naturaleza del cómic —la consabida definición de arte secuencial, *novela gráfica* como etiqueta y *Cadencia* de Roberto Massó—, ¿qué podemos decir sobre el cómic poético? Sin que resulte extraño, ni siquiera en el contexto anglosajón se ha estandarizado una única denominación: *Comic Poetry* (o *Comics Poetry*), *Poetry Comics*, *Poetic Comics*, *Comics as Poetry*, *Poemic*, *Graphic Poetry*, etcétera. En castellano, principalmente, cómic poético o poesía gráfica: expresiones para bautizar una publicación híbrida —mezcla de medio y de género— cuyas características resultan, en esencia, arduas de delimitar. ¿Debería ser la parte gráfica mera adaptación o interpretación del texto poético? ¿Es cómic poético si consta de una única imagen? ¿Y si ni siquiera hay palabras y el sentido poético reside en el plano figurativo? Cuando se habla de cómic poético en España, parece inevitable mencionar a la dibujante Laura Pérez Vernetti, quien ha experimentado tanto con las biografías de conocidos escritores como con algunas de sus creaciones. Por otra parte, cuando pienso en cómic poético a secas —en mi concepción más que subjetiva de lo que resulta de la unión de poesía y cómic—, son las viñetas de deshabitada nostalgia de *The Cage* de Martin Vaughn-James las que me vienen a la mente.

O puño e a letra reúne tanto prosa poética como verso libre, por lo que alterna textos de longitud variada: unos poemas no llegan a la decena de versos y otros ocupan la página completa. La relevancia del tamaño viene a raíz de que todas las representaciones gráficas duplican el contenido de los poemas; el lector lee, y luego relee en compañía del trazo. La repetición en sí no es un problema, pero si el artista decide incorporar el poema completo, en algunas ocasiones —y esto sucede sobre todo con los de mayor extensión—, el conjunto de texto y dibujo adolece de una condensación que a veces requiere un obligado desglose; dicho de otra forma, las palabras se sobreponen sin llegar a integrarse en la estructura. Por lo general, ante este dilema, algunos artistas dejan de lado la transcripción literal y añaden en su lugar los fragmentos de los poemas que consideran más pertinentes, dotando así al dibujo de mayor primacía. A pesar de que esto no afecta tanto a los poemas más breves, incluso entre ellos hay suficientes ejemplos en que los artistas prefirieron recurrir a este recurso simplificador. Mi preferencia personal para este volumen va también por ahí: cuantas menos palabras, mejor. La lectura de los poemas en las páginas pares, la interpretación gráfica en las impares.

Con respecto al estilo de la obra no hay mucho que decir, pues habría que referirse más bien a los cuarenta estilos reunidos en ella. En cualquier caso, la figura femenina es, sin ninguna duda, el nexo de unión en la mayoría de las viñetas. Es más, en ocasiones parece un compendio del desnudo femenino, lo cual no tiene mayor misterio pues se explica por el contenido erótico de muchos de los poemas. Además, múltiples ilustraciones con el retrato de Castaño aparecen a lo largo del libro, lo cual también se justifica por la constante autorreferencia de la autora en sus composiciones poéticas. En el diálogo entre poeta y artista, como es lógico, las posibilidades interpretativas se muestran ilimitadas. No obstante, sí que me gustaría comentar, al menos, cómo varios

dibujantes en este volumen encaran la tarea de trasladar los poemas asignados. Creo que Miguel Cuba realiza en «Listen and Repeat: un paxaro, unha barba» un fenomenal ejercicio de simbiosis entre el texto y una representación gráfica dependiente del mismo sin llegar a ser literal: la complejidad de la pronunciación de una lengua extranjera, la vocalización, la angustiosa jaula de cristal de los sonidos imperfectos y la confusión terminológica que concluye en un nido-barba, los *bird* y *beard* del título en su traducción al inglés. También se puede ver en «Se falase de ti non pronunciaría», dibujado por Xulia Vicente, una notable interpretación de un poema que, por otra parte, es un regalo para cualquier artista: los verdes y azules que se significan y se reiteran en los versos logran su correspondencia en una gama de pasteles que convierten el encuentro sexual en un *beatus ille* de plácido erotismo. De orgasmo a orgasmo, pasando por la intimidad intuida de «Que tarde tanto» de Xulia Pisón, a la subversión *lichtensteiniana* —palabro y vínculo que me empeño en imaginar— de «The winner takes it all, a musa non leva un peso» de Fernando Iglesias, «Kohell», en el que creo ver las usuales lágrimas femeninas en la obra del pintor estadounidense transformadas en saliva deslenguada. La adaptación de «Autorretrato», llevada a cabo por Paula Esteban, no solo evoca conceptos del texto en el que se basa, sino que añade una lectura de simétrico lirismo: matrioskas que esconden las múltiples capas de la personalidad de la poeta. Los ojos de Nikola Tesla en «Que é dor / A dor que de veras sente» de Kiko da Silva, también las muecas de Alicia Jaraba Abellán en «Yolanda entra en escena», la bufanda con vida propia en los reflejos en espejos acuáticos de «Reflexo» de David Pintor, la armonía en la disposición de las cartelas y las viñetas «Poema de Olga e Elba» de Fran Bueno, etcétera.

Siempre es reconfortante adentrarse en la poesía de Castaño, pero en esta obra de cómic poético es la parte gráfica la que mayor recompensa proporciona. La selección de artistas de generaciones tan dispares es un verdadero acierto que hace de esta obra una auténtica antología no ya de la poeta, sino del cómic gallego de las últimas décadas. Por ello, ningún aficionado debería dejar de aproximarse a *O puño e a letra*, sea cual sea su interés en la poesía o su conocimiento del idioma gallego. Quizá me equivoque, pero es mi impresión que este título no ha tenido, por desgracia, demasiado eco fuera de Galicia. Ojalá estas palabras sirvan para ganar unos cuantos lectores más.

Óscar Sendón

Óscar Sendón (A Coruña, 1974). Doctor en Literatura Hispánica por University of Nebraska-Lincoln, actualmente ejerce como profesor de lengua y literatura españolas en Truman State University (Misuri). Su área de investigación se centra en el discurso del hombre de acción *y sus representaciones literarias en la cultura hispánica. Ha publicado artículos al respecto en revistas como* Hispania, Hispanófila *y* Bulletin of Spanish Studies.

Reiraku

Inio Asano

Norma Editorial, 2019

Todo lo que sube tiene que bajar. Hasta ahora Inio Asano (Isioka, Prefectura de Ibaraki, 1980) nos tenía acostumbrados a espacios de incertidumbre por los que transitaban personajes inseguros, vacilantes, insertos para siempre en un eterno «¿y ahora qué?». No obstante, los finales habitualmente abiertos de sus obras siempre dejaban un atisbo de esperanza por el qué vendrá. En *Reiraku*, cuyo significado literal es «cuesta abajo», asistimos a la evolución natural de esta premisa, al resultado de aquellos años inciertos entre la universidad y el primer empleo que tan fielmente quedaron reflejados en *Solanin* (2005-2006) y que, como es costumbre en la obra de Asano, no resulta ser exactamente lo que esperábamos.

Kaoru Fukazawa es un exitoso *mangaka* en la cúspide de su carrera. Tras arduos esfuerzos por abrirse paso en la industria del manga, al fin ha logrado consagrarse como autor de renombre y dejar atrás la difícil etapa de «joven promesa». No obstante, al término de su *opera magna, Sayonara Sunset* —no dejamos de advertir las resonancias aliterativas entre esta serie y *Solanin*, del propio Asano—, Fukazawa-sensei se quiebra. Todo lo que ha conseguido, todas las personas que le rodean, se le revelan en su más absoluta futilidad. Si los personajes de *La chica a la orilla del mar* (2014) o de *El fin del mundo y antes del amanecer* (2016) se ubicaban en una suerte de purgatorio, el protagonista de *Reiraku* desciende un paso más allá en dirección a su propio infierno personal.

El foco de *Reiraku* no se sitúa en el qué, sino en el cómo. La acción permanece prácticamente estática mientras nuestra atención se dirige hacia el desempeño de los personajes. Algo en principio tan banal como un bloqueo creativo que acaba derivando en una crisis existencial sirve de pretexto para mostrarnos la cara más cruel

de la amargura. En su caída al vacío, Fukuzawa comienza a serle infiel a su esposa con jóvenes prostitutas a las que aún sorprende su faceta como *mangaka* famoso. El refugio que esta fascinación le proporciona es tremendamente efímero y no hace más que alejarle de la superficie del problema. No obstante, el encuentro con una de las chicas, Chifuyu, le hace retrotraerse a su época de juventud, al momento en que decidió seguir el rumbo que le ha hecho caer en esta situación y que su enigmática novia de aquel entonces ya había predicho: «Mientras sigas dibujando manga, mientras no desistas de tu sueño de ser *mangaka*, seguirás hiriendo a la gente. Estarás solo hasta que mueras…».

Para los lectores habituales de Inio Asano resulta familiar la certeza del desengaño que, en cierto modo, ya se intuye en sus personajes más jóvenes y de la que casi esperábamos que pudiesen escapar. *Reiraku* es la confirmación de que lo más difícil de la vida adulta es aceptar que el futuro no siempre es como planeábamos, por mucho empeño que pongamos en ello. Resulta inquietante, además, el evidente paralelismo autobiográfico que se establece entre personaje, Kaoru Fukazawa, y autor, Inio Asano. La figura del artista pretencioso, presa de la angustia vital y en una constante crisis creativa es ya un tropo habitual en la trayectoria y en la propia imagen que da de sí mismo Asano, sin embargo hasta ahora el arquetipo había estado hueco. Kaoru Fukazawa condensa todos los temores de los personajes que le precedieron y los eleva a su máximo exponente, hasta incluso renegar de aquello por lo que había sacrificado sus años de juventud. La frustración de una trayectoria profesional brillante pero vacía, el lugar del artista en la industria del manga o el sinsentido de los convencionalismos sociales remite de nuevo a Inio Asano en su faceta personal y nos hace preguntarnos hasta qué punto *Reiraku* supone un velado ejercicio de *self-insert*.

Fiel a sus temas recurrentes, Inio Asano aguijonea a Fukazawa con la ya cotidiana y acuciante soledad que envuelve como un halo a sus protagonistas, en constante tensión con el individualismo propio de la sociedad actual japonesa. Los ecos del resto de personajes que interactúan con Fukazawa se dirigen en esta dirección, conformándose una polifonía ensordecedora de reproches cruzados. Es por esto que no terminamos de inferir si el fracaso de las relaciones interpersonales del protagonista está predestinado por el ambiente asfixiante en el que se desarrollan, o si bien es el propio carácter del *mangaka* lo que le impide progresar. Los personajes de Asano suelen ser pródigos en matices negativos y aristas, pero, en este caso, el ansia de no se sabe qué conduce a Kaoru Fukazawa a una bajeza moral apenas esbozada anteriormente. El resto de personajes de la obra parecen intuirlo sin saberlo del todo, actuando en consecuencia y cerrando así el círculo vicioso en el que se enmarcan todos ellos.

En definitiva, nos encontramos ante una de las creaciones más amargas de Inio Asano. *Reiraku* prescinde de los paños calientes que en *Solanin* nos dieron una historia agridulce. *Reiraku* es el relato de una huida hacia adelante en la que tal vez no se alcanza el destino esperado, pero al fin y al cabo se llega a algún lugar. *Reiraku* nos muestra

que hay vida incluso cuando pensamos que ya hemos agotado todas sus posibilidades, aunque hayamos renunciado a aquello que, pensábamos, nos haría felices. Al final somos el resultado de nuestras circunstancias: las buenas, las malas y las que nunca habríamos esperado experimentar. «En principio todos somos libres, pero acabamos atándonos a nosotros mismos. Pero, al estar atada, yo soy yo. Y tú eres tú, ¿no crees?».

María Reche Ruiz

María Reche Ruiz (Jaén, 1994) es graduada en Literaturas Comparadas por la Universidad de Granada, donde también cursó el doble Máster en Educación Secundaria y Estudios Literarios y Teatrales. Entre sus objetos de estudio se encuentran el desarrollo de nuevos mitos en las obras de ficción y la aplicación del cómic al ámbito educativo.

Órficas. El texto de Epiménides, Katábasis, L'Orfeo de Monteverdi

Max

Nórdica Libros, 2017 [La Cúpula, 1994]

Es una verdad mundialmente conocida que toda persona, en posesión de un gran amor por el conocimiento, tarde o temprano termina por tropezarse con al menos un mito clásico que la hace reflexionar sobre su propia vida. Y es que los mitos son relatos que forman parte del sistema de creencias de una comunidad determinada y, como tales, son los medios por los cuales las sociedades afirman su propia realidad. Sin importar esta perspectiva aparentemente particular de cada grupo humano, los mitos y su interés siguen —más que— vigentes en la actualidad; este hecho se comprueba en la numerosa cantidad de reescrituras, reinterpretaciones y reelaboraciones de materia mitológica que tiene lugar tanto en el centro como en los márgenes de la cultura.

El mito principal en la obra de Francesc Capdevilla, de nombre artístico Max, es el de Orfeo y Eurídice. Aquel lector que no esté familiarizado con la historia necesita saber que es una de las más oscuras y trágicas de toda la literatura griega y que se configura temáticamente como un viaje a los infiernos: Orfeo, el cantor por excelencia, el músico y el poeta, decide bajar al Hades para recuperar a su adorada esposa, muerta por la mordida de una serpiente. Según parece, se desarrolló sobre todo como tema literario en la época alejandrina, y el libro IV de las *Geórgicas* de Virgilio nos da de él la versión más rica y acabada, ya que, a pesar de que es un mito en origen griego, las principales fuentes que lo transmiten son romanas. El propio Max admite sentirse abrumado por la cantidad de versiones que encuentra tras pasar varias tardes en la biblioteca yendo de un libro a otro, hasta que entiende que él ha estado elaborando su propia interpretación del mito (p. 41), reflexión que vemos plasmada en su obra.

La historia de este libro no comienza, sin embargo, en 2017. «La Diputación de Sevilla me encargó en 1994 una exposición sobre Orfeo y me fui animando, así que saqué el libro, con relatos y dibujos propios», explica Max. «Las dos ediciones que se realizaron, prácticamente una detrás de la otra, se agotaron enseguida y, desde entonces, es una publicación muy buscada. Es un ejemplar muy complejo que hemos tenido que reconstruir de cero. En esa época no se usaban ordenadores para maquetar, por lo que los diseños se perdieron y muchos dibujos se vendieron y están dispersos por el mundo, casi imposible de recuperar. Hay todo un trabajo de remasterización de imágenes, de retoques y restituciones», justifica. «Solo hemos cambiado la portada y hemos añadido tres grabados míos que hice después de la primera edición»,[1] agrega.

Veintitrés años pasaron entre aquella primera, tímida, pero exitosa edición y este relanzamiento. Así como Max descubrió casi con asombro que Gustave Moreau había pintado veinticinco años más tarde otro Orfeo, con colores más intensos y un escenario distinto (p. 30), luego de un intervalo muy similar (¿mera coincidencia?), su obra se vuelve a editar, pero tampoco se muestra idéntica a la que él había concebido. Hay tonos muy poéticos que resuenan en este triángulo de reelaboraciones y reescrituras: el trabajo de apropiación y reinterpretación del mito por parte de Max es paralelo tanto a su propia reedición como al gesto de Moreau de volver sobre la misma historia.

Órficas es una de esas obras híbridas, extrañas, que no se pueden encasillar en un solo género literario, puesto que reúne varios tipos de discurso: contiene citas de fuentes grecolatinas sobre el mito de Orfeo con dibujos de Max que las acompañan en la cara opuesta; un relato en primera persona sobre las impresiones que dicho mito le fue generando al narrador; un pequeño cómic de diez páginas titulado *Katábasis* donde se ilustra, como lo indica su nombre, el descenso al Hades; y la ópera de Monteverdi en lengua original y con traducción al castellano, intercalada, asimismo, con ilustraciones que presentan los actos de la pieza.

Este libro se divide en tres partes. La primera, llamada «El texto de Epiménides», consiste en la narración de Max sobre el descubrimiento del mito desde que observara el cuadro *Orfeo* (1865) de Gustave Moreau en el Museo del Louvre en París. Investigación, lecturas incansables, textos inteligibles en la piel de un anciano y arduas reflexiones sobre lo que el narrador va descubriendo configuran el proceso mental, cuasi místico, por el cual se siente cada vez más cercano a Orfeo, a la vez que experimenta la abolición misma del tiempo. Quizás la clave que le permite terminar de entender el secreto de su identidad y su búsqueda insaciable se relacione con el carácter de iniciado en los misterios órficos: el conocimiento de la contraseña que le da paso a la purificación definitiva.

[1] Ferrer, C. «Max rescata *Órficas* después de 23 años de su primera publicación, en *Última Hora* (10 de junio de 2017). Disponible en https://www.ultimahora.es/noticias/cultura/2017/06/10/272942/max-rescata-orficas-despues-anos-primera-publicacion.html

La segunda parte, llamada «Katábasis», nos narra el mito desde el punto de vista del cómic. Max decide mostrarnos un Orfeo al desnudo, lleno de dudas, miedos, desesperación, incertidumbre e inseguridades que lo llevan a perder aquello que más ama en el mundo: a la bella Eurídice. La historieta aporta una perspectiva psicológica del personaje que no poseemos en las fuentes literarias. La ausencia de color, más allá del verde oscuro del fondo, intenta sumergirnos en la piel de Orfeo, quien, además, emprende la marcha sin ninguna prenda de vestir, indefenso e impotente ante la mirada del gigante Hades. La historia sigue su curso tal como la conocemos (alerta *spoiler*), con Orfeo regresando a la superficie sin Eurídice, a causa de haberse volteado para confirmar si su amada iba detrás de él.

Es interesante, sin embargo, que, aunque en las situaciones catabáticas siempre se insista en el «¿qué ves?» y haya numerosas imágenes sensoriales, aquí, por el contrario, se enfatice en el sentido del oído, con repeticiones de los verbos «escuchar» y «oír», y en la preocupación por la voz y los sonidos que (no) produce Eurídice. Quizás Max haya elegido resolver la representación de la tensión más con el acento en la sonoridad (que, al fin y al cabo, es el campo en el que se mueve Orfeo) que en la visualidad, y prueba de ello es que los perros que acompañan a Orfeo en la anábasis son ciegos.

La tercera y última parte del libro es la fábula musical de Claudio Monteverdi, *L'Orfeo,* estrenada en Mantua en 1607, donde aparece el libreto de la ópera y podemos leerla tanto en italiano —su versión original— como en la traducción al castellano. A pesar de que no ser una producción de Max, podemos llegar a entender por qué la ha incluido en el libro: luego de tantos fragmentos literarios que tratan sobre el mito y de una representación gráfica propia, la ópera aporta la columna auditiva del recorrido. Lo que hace unas páginas era puro silencio, ahora es (con un poco de imaginación) pura musicalidad. No cambian, sin embargo, los tonos trágicos y los llantos desesperados de Orfeo, ya que la música dota de mayor dramatismo y profundidad al desarrollo de los personajes y los acontecimientos.

El libro, en definitiva, se configura como un viaje mistérico y personal del propio Max, que a la vez resulta trascender el tiempo y el espacio, puesto que en la identificación con Orfeo se juega el reconocimiento divino de la unidad en la totalidad.

Victoria Perrotti

Victoria Perrotti es licenciada y profesora en Letras con orientación en Clásicas por la Universidad de Buenos Aires (Argentina). Miembro de un proyecto UBACyT como investigadora junior. Adscripta de la asignatura Lengua y Cultura Griegas I-V de la Licenciatura en Letras (UBA). Ayudante de primera en la asignatura Comunicación Visual II de Diseño Gráfico (UBA). Actualmente cursando el Máster interuniversitario en Filología Clásica (UAM-UCM-UAH).

Manga in Theory and Practice. The Craft of Creating Manga

Hirohiko Araki

Viz Media, 2017

Hirohiko Araki es conocido por ser el creador del manga *JoJo's Bizarre Adventure*, pero es mucho más. En Japón, también es popular por sus libros teóricos sobre manga y cine de terror, sus mangas breves sobre importantes figuras de la historia de la humanidad y por sus ilustraciones, que han encontrado no poca repercusión en el mundo de la moda. Por eso es tan interesante aproximarse a *Manga in Theory and Practice*. Porque, ya de entrada, nos permite sumergirnos más profundamente en la obra y en la mente de un autor que, aun dada su relevancia, es prácticamente desconocido fuera de Japón más allá de la que es considerada su *opera magna*.

En ese sentido, lo más interesante de *Manga in Theory and Practice* es cómo aúna tanto el conocimiento práctico sobre el manga como un interés y un conocimiento específico de la teoría detrás de lo que habla. Aquí no hay ni filosofía hueca ni una mera descripción de rutinas de trabajo, sino una disección de la teoría narrativa planteada, como su propio título dice, desde la teoría y la práctica.

Eso no quita para que, en la mayor parte del libro, su acercamiento hacia el manga sea netamente teórico. Durante buena parte iremos de la mano de Araki desgranando los principios de cómo debe ser la estructura de cualquier historia, cuáles deben ser sus elementos fundamentales e incluso cosas tan específicas como el hecho de cómo debería ser la primera página de un cómic para que el lector tenga interés de seguir leyendo. Todo ello no partiendo desde elucubraciones personales, incluso si tienen un obvio componente personal, sino basándose en principios narrativos estudiados de

forma sistemática a lo largo de los siglos. Algo que no le impide incidir en el hecho de que, aunque sus principios sean universales, no significa que sean válidos para todo el mundo; están pensados solo para quienes quieren hacer una obra atractiva para el público. Quien quiera hacer una obra experimental, una obra pensada solo para sí mismo, puede desentenderse de todo o parte de lo que dice Araki. Aunque, en primer lugar, quien no tenga interés de atenerse a los principios de la narrativa, dudosamente va a encontrar interés alguno en un título de estas características.

Esa profundidad teórica es lo que hace de *Manga in Theory and Practice* un libro sorprendentemente universal, no solo válido para el manga. Como buena parte del libro trata aspectos puramente narrativos, cualquier persona interesada en cualquier otro medio encontrará aquí interesantes perspectivas de cómo abordar su obra. A fin de cuentas, sus reflexiones sobre la estructura, y por qué él aboga por el *ki-shou-ten-ke-tsu,* y sobre los cuatro elementos fundamentales de la estructura del manga, que serían los personajes, la historia, la ambientación y el tema, son universalmente válidos, lo que da al libro una utilidad que va más allá del mundo del manga. O del cómic en general.

Ahora bien, eso no significa que el libro no tenga cosas pensadas específicamente para el medio. La estructura del libro va siempre de lo general a lo particular, lo cual implica que, según avanzamos, también entramos en más particulares del mundo del manga. De ese modo, tras introducir sus teorías en bloque, donde más tiempo se detendrá es en analizar el papel y uso de cada uno los cuatro elementos fundamentales, intentando demostrar no solo cuáles son sus principios, sino cómo se han de usar.

Para hacer esto, el propio Araki decide tomar como referencia la obra que mejor conoce, la suya propia, para darnos ejemplos prácticos de todo lo que dice. Por eso, si bien es conveniente haber leído *JoJo's Bizarre Adventure* para adentrarse en este libro, el desconocimiento del manga no lo hace menos interesante en tanto el propio Araki, consciente de la posible extensión del mismo, añade páginas de ejemplo para que sea más fácil seguir todo lo que dice siempre que sea posible. Algo que le da al libro un agradecido tono mucho más concreto, menos abstracto, que hace que sea mucho más fácil de seguir.

También eso significa que es una perita en dulce para los fans de *JoJo's*. A fin de cuentas, incluso si esa no es su pretensión principal, acaba realizando una disección sistemática de los principios regidores de la obra, lo que hace que tanto los fans como los críticos puedan encontrar en este volumen un complemento perfecto para la obra más famosa de Araki.

En lo que respecta a lo práctico, que abarca la totalidad de la parte final del libro, Araki prefiere no entrar en muchos detalles, aunque sí da pautas generales. Incide en cómo hace él para crear personajes y tramas, da algunos detalles sobre cómo entin-

tar o dibujar ciertos aspectos particularmente prominentes, pero, en general, busca evitar cualquier cosa que pueda interpretarse como un acercamiento dogmático a la cuestión. En lo práctico siempre deja todo abierto para que cada cual encuentre su propio estilo, sin pretender dar pautas específicas más allá de los principios narrativos, relativamente prefijados, sobre los que se sostiene el manga. Algo que se agradece, precisamente, por la separación tácita que crea entre lo relativamente necesario y lo coyuntural propio de cada artista.

De hecho, esto puede verse especialmente bien en el final del libro, donde realiza un análisis sistemático de uno de sus *one shots*. Aquí, reproduciendo las páginas para que podamos seguir fácilmente el análisis, va destripando su propia obra bajo los principios teóricos que nos ha dado, demostrando así que no solo tienen aplicación práctica y teórica, sino que también él utiliza los métodos descritos en el libro. Algo poco sorprendente dada la cantidad de referencias a su obra a lo largo de todo el libro, incluidos algunos aspectos biográficos que ayudan a poner en contexto el conjunto.

Debido a ello, *Manga in Theory and Practice* es un ejercicio brillante de teoría narrativa, un buen libro sobre teoría del cómic y un interesante acercamiento al autor. Quien busque pautas específicas, rígidas, que le digan qué hacer en cada momento, no lo encontrará aquí. Pero quien busque un libro que sirva de guía, pero deje espacio suficiente para desarrollarse entre sus márgenes, encontrará un compañero perfecto en *Manga in Theory and Practice*.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Canino, Cinemanía, Anaitgames). *Su primer libro en solitario es* Tú (no) necesitas ser un héroe, *publicado por la editorial Héroes de Papel.*

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Anna Abella, Jorge Iván Argiz, Roberto Bartual, Mikel Bermello Isusi, Enrique Bordes, Bort, Xavier Calderer, Elizabeth Casillas, Juan Antonio Chamorro, crhomlag, Xavier Dapena, Paloma Domínguez Jeria, Cristina Durán/Miguel A. Giner Bou, David Fernández, David F. de Arriba, Mariano G. Borreguero, Fer García, Raúl García, Óscar García López, Jesús Gisbert, Alejandro Godino, Julia C. Gómez Sáez, Manu González, Julio Gracia Lana, Óscar Gual Boronat Hugo Hinojosa, Javi Krug, Kike Infame, Tonio L. Alarcón, Juan Andrés Luque, Martín M. Muntaner, Daniel M. Vega, Eduardo Maroño, Juan José Mañanes, Elena Masarah, Sheila Mateos y Jorge Martínez, Diego Matos Agudo, Blanca Mayor Serrano, Jorge Luis Mora Serrano, Klari Moreno, F. Naranjo, Anton Not Reig, Paz Olivares, Ferrán Padilla, patrilustra, Iván Pintor Iranzo, Enrique de Rey Cabero, Pedro Rojo, Sonia Ruiz Ilintxeta, Jesús Rubio, Kiko Saez de Adana, Samu, Óscar Sendón, Alex Serrano, Ana Soriano Cabello, Tranquilinho, Raúl Tudela, Jaume Tugores

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación y bases de datos:

Latindex - Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

European Reference Index for the Humanities and Social Science - ERIH PLUS

MIAR – Matriz de Información para el Análisis de Revistas

Dulcinea – Derechos de explotación y permisos para el autoarchivo de revistas científicas españolas

Esta publicación se halla bajo licencia Creative Commons Attribution Licence (CC BY SA) que permite a otros compartir el trabajo con un reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 13, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2019 (diciembre)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual